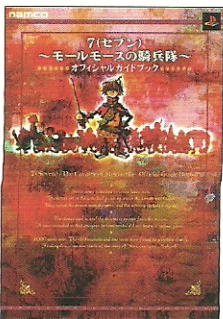
namco
PlayStation
風のクロノア2
・・世界が望んだ忘れもの・・
オフィシャルガイドブック
ファミ通
責任編集
KLONOA WORKS

風のクロノア2
・・世界が望んだ忘れもの・・
オフィシャルガイドブック
ファミ通
責任編集

namco & ファミ通 既刊案内

ミスタードリラー2
オフィシャルガイドブック
本体価格1000円＋税

テイルズ オブ エターニア
オフィシャルガイドブック
本体価格1400円＋税

7(セブン)～モールモースの騎兵隊～
オフィシャルガイドブック
本体価格1300円＋税

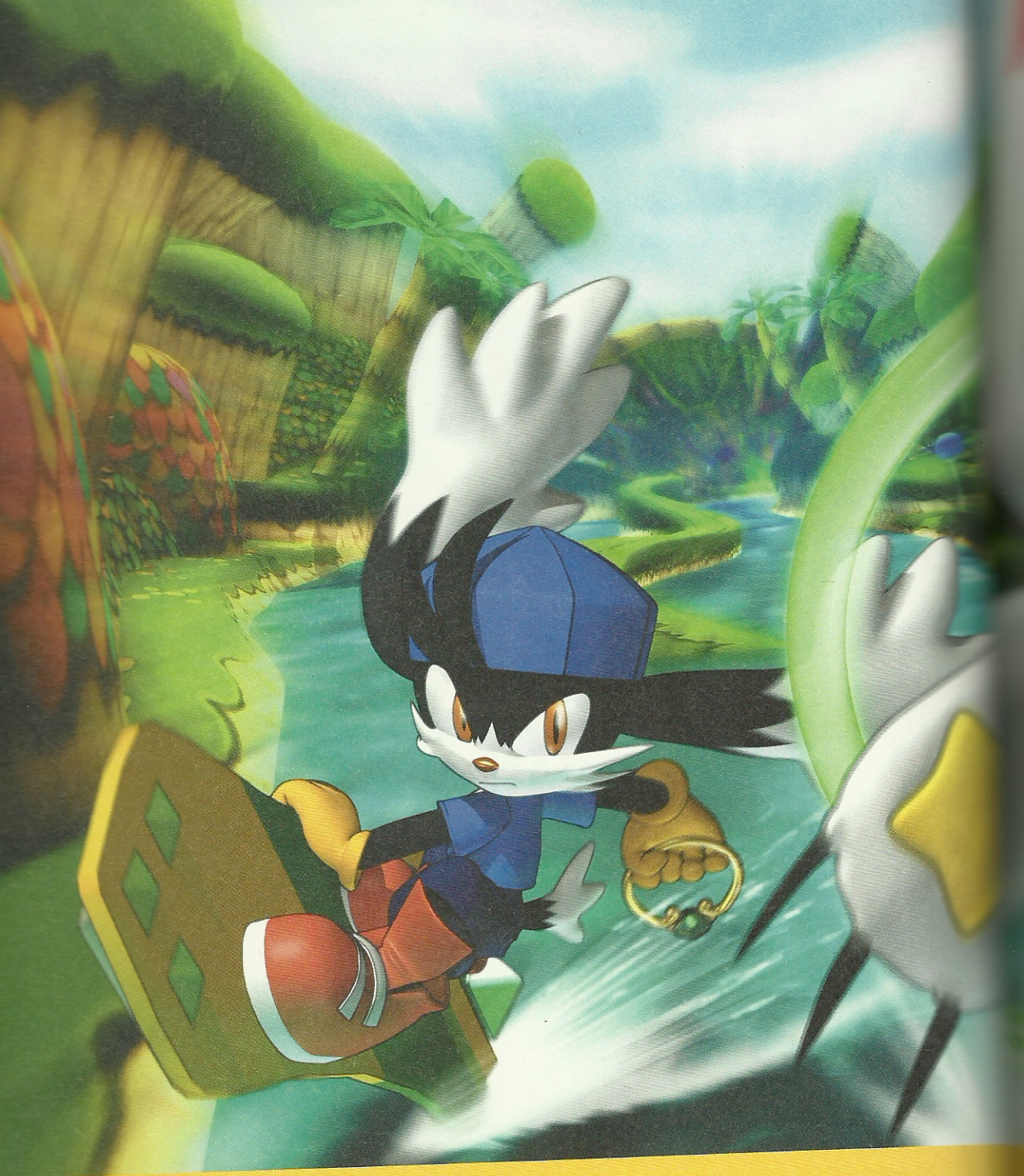
テイルズ オブ ファンタジア
なりきりダンジョン オフィシャルガイドブック
本体価格1100円＋税

リベログランデ2 オフィシャルガイドブック ……………………1100円
神来 ーカムライー オフィシャルガイドブック ……………………1300円
Moto GP オフィシャルガイドブック ……………………1000円
スターイクシオン 公式ガイド ……………………1200円
ドラゴンヴァラー オフィシャルガイドブック ……………………1600円
リッジレーサーV オフィシャルガイドブック ……………………1000円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

NAMCO・FAMITSU
風のクロノア2
～世界が望んだ忘れもの～
オフィシャルガイドブック
namco
ファミ通
enter brain

風のクロノア2

・・世界が望んだ忘れもの・・

オフィシャルガイドブック

地図とカバンとコンパス　お気にいりの帽子でワッフー！
ポッケにいつものキャンディ　ドキワクだってカンペキさ
だけど一番大切なものを　何か置いてきたよ

……だから今から探すんだ！

風のクロノア2
‥世界が望んだ忘れもの‥

オフィシャルガイドブック

Contents ‥もくじ‥

～ルーナティア世界マップ～

クロノアが冒険する国＜ルーナティア＞。この世界には4つの国があり、それぞれに独自の文化を持っている。地図には国名と各国に属する都市名、重要な場所を記載してある。

まどいの国 ミラ・ミラ
- ミラ・ミラ大雪山
- 想いでの美術館
- まどいヶ峠

うちすてられた箱船
- 箱船イシュラス

安らぎの国 ラ・ラクーシャ
- 聖地ラ・ラクーシャ
- クレア・モハ寺院
- 苦しみの聖地

バグジの庵

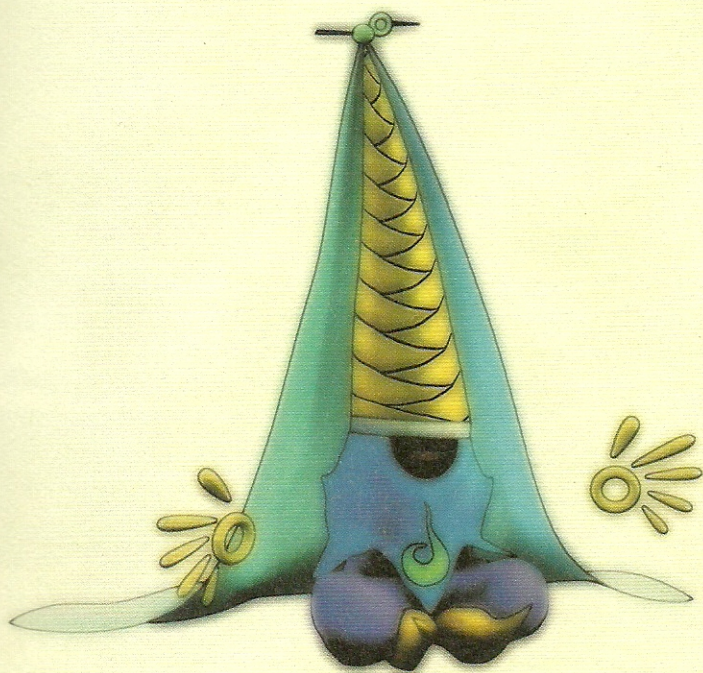
？

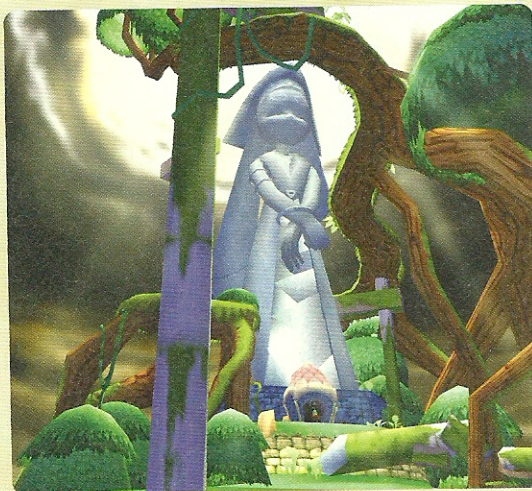
怒りの国 ボルク
- ボルク地下工場
- ボルク市街地
- ボルクホール
- ボルク炎上

喜びの国 ジョイラント
- ジョイラント大遊園地
- ジャングルスライダー
- ジョイラント中央広場
- モメットハウス
- ジョイジョイタワー
- ホラホラタワー

泪の海
- 泪の海
- 暗き泪の海
- 泪の底
- エンブリヨ・コンパス
- 箱船イシュラス浮上

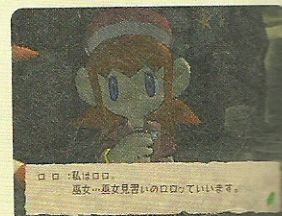
哀しみの国
- 哀しみの国
- 忘れられた道
- 泪の行末

冒険の手引き

ルーナティアと登場人物たち

〜異世界〈ルーナティア〉とは〜

夢の声に導かれるままに、たどりついた場所……ルーナティア。泪の海と呼ばれる海に浮かぶ島の中心にそびえる巨大な塔。その中には「世界を支える鐘」が納められている。鐘はぜんぶで4つあり、ルーナティアの4つの国にそれぞれ1つずつまつられ、世界の調停を司っているという。しかし、この世界に"ある異変"が起き始め、幻獣が世にはびこり、悪い気にあてられた巫女たちが病に倒れてしまった。それは5つめの鐘である、どこの国にも属さない「闇の鐘」が生まれようとしていることが原因らしいのだ。

ルーナティアで一番の予言者、バグジはこう言った。「泪の海荒れるとき、夢見る黒き旅人が世界を救う。そのリングの力が……、リングの力が世界に和をもたらす」と。

ある日のこと。泪の海で倒れていたクロノアは、巫女見習いのロロと相棒のポプカに助けられ、ロロに力を貸すことになる。

クロノアは未知なる世界ルーナティアで、ロロ、ポプカと一緒に、世界を救うために旅立つことになるのだった……。

好奇心旺盛な夢見る冒険者

クロノア Klonoa

元気いっぱいで、ひたむきな少年。自慢のリングで風だまをあやつり、どんな困難にも打ち勝つ知恵と勇気を持っている……が、泳ぎだけは苦手。夢見る黒き旅人として、ルーナティアの命運をかけた冒険に巻きこまれる。

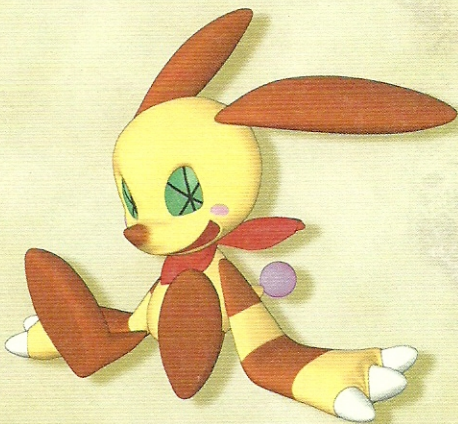
ちょっぴりドジな巫女見習い

ロロ Lolo

クレア母神につかえ、世界の調停を司る巫女をめざしている巫女見習いの少女。泪の海でクロノアに出会い、リングに入って冒険を共にすることに。何事にも一生懸命で心やさしい女の子だが、ちょっとドジな面もある。

口は悪いが、たよれる相棒!?

ポプカ Popka

ドジなロロのツッコミ役とも言える相棒。性格は強引かつ大胆。口は悪いが、本当はロロのことが大好きで、カゲながらささえている。首に巻いているスカーフはロロがくれた物らしく、洗濯のとき以外は絶対にはずさない。

世界転覆をたくらむ女空賊

レオリナ Leorina

クロノアの持つリングと、4つの国にある鐘の力をつけねらう空賊。冷徹な上にずるがしこく、いくどとなくクロノアたちを危機におとしいれる。ルーナティアにある5つめの国である忘れ去られた国の復活をたくらんでいる。

いつも陽気な小悪魔ちゃん

タット Tat

レオリナの手足となって飛び回るパートナー。性格はあっさりさっぱりしているものの、世話を焼きたがるタイプ。クロノアの前に現れては問題を起こすが、本気でジャマをするというより、からかって遊んでいるようだ。

ルーナティアで一番の占い師

予言者バグジ Baguji the Wise

ルーナティアの中央で、巨木の下に庵をかまえる占い師。5つめの国とクロノアの出現をものの見事に予言し、ロロに使命をたくすのだが……。クロノアたちは絶大なる信頼を寄せているが、ナゾの多い人物でもある。

ハデでファンキー！　その正体は？

興行師モメット

Momett the Showman

　夢の国ジョイラントの興行主。ただのハデなおじさんにも見えるが、「想いで」を具現化する能力に長けており、モメットハウスでは「想い出劇場」や「コンサートホール」などで、クロノアを楽しませてくれる。

巫女の頂点に立ち、平和を祈る……

大巫女 High Priestess

　クレア母神につかえる最高位の巫女。異変により体調をくずし、クレア・モハ寺院から世界の調停を見守っている。多くの巫女が倒れた今、何事にも一生懸命なロロの健気さを信じ、巫女になることを認めるのだった。

世界でもっとも長生きな巨木

ミラ・ミラの老木

Giant of Mira-Mira

　ミラ-ミラの奥地、まどいヶ峠に生えている巨大な老木。まどいの鐘を幹につけ、ミラ-ミラ全土を守っている。大巫女をもこえる霊力を持ち、見識も豊富だが、クロノアたちはきびしい試練を与えられることになる。

ルーナティアの歩きかた ～操作ガイド～

ロロ、ポプカとともに、世界を救うため旅立つクロノア。そこには、さまざまな困難が待ち受けているはずだ。それらを乗りこえて進んで行くには、知恵と勇気に加え、クロノアのアクションも熟知しておかなければならないぞ。

あるく Walk

クロノアの最も基本的な行動は、歩くこと。方向キーを左右に入れるだけで、その方向へ進んでいける。また、上下を押せば画面の奥や手前を向いたり、入口に入ったりすることもできるのだ。ただし、普通に歩いて通ろうとするとダメージを受ける場所もあるので、周囲の状況をよく見て行動しよう。

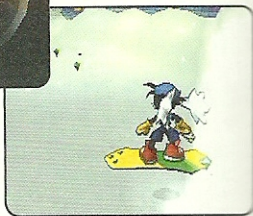
←ただ歩いているだけで、どんどん進めるほど冒険は甘くない。このような炎が燃えさかる場所ではダメージを受けてしまう。

➡各エリアへの入口は、横方向にあるとは限らない。画面の奥に入口がある場合は、入口の前で方向キーの上を押して入ろう。

フロートボードですべる Slide

ほとんどのヴィジョンは歩いて進むことになるが、水上や雪上など、中には徒歩での移動が困難な場所もある。そんなときはフロートボードに乗って行こう。進行方向にキーを入れればスピードアップ。逆に入れればブレーキをかけられる。うまくスピードを調節しながら乗りこなそう。

←フロートボードに乗っているときは、ふれるだけでアイテムを取ることができる。わざわざ攻撃して取る必要はないぞ。

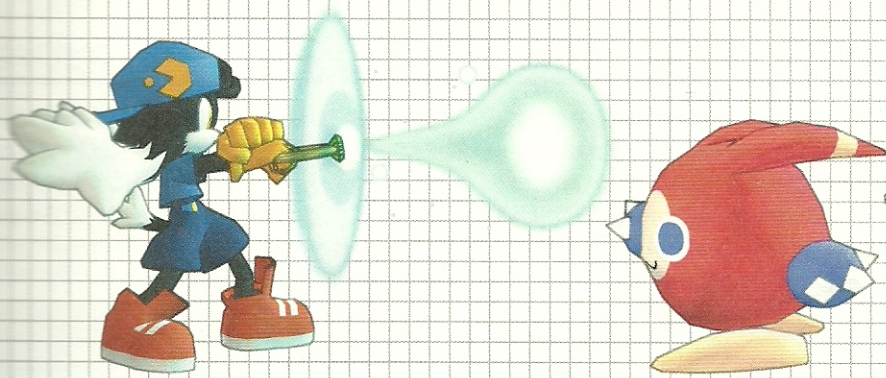
➡フロートボードでの移動中は、進行方向がめまぐるしく変わる。加速・減速に対応するキーもそのたびに変わるので要注意！

L1・L2でレッツ・アクション

プレー中にL1・L2ボタンを押せば、クロノアの様々なアクションやポーズでゲームをカッコよく演出できるぞ！　アクションは「走っているとき」「フロートボードに乗っているとき」「ジャンプ中」といった状況によって変わり、数多くの種類が用意されている。プレイ中に余裕ができたら、いろんな所でためしてみよう！

←止まった状態でL2ボタンを押すと、腕組みをしながら仁王立ち！　敵を華麗に倒した後などにキメッ!!

攻撃する

Attack

●風だま

敵（幻獣。詳しくは16ページ参照。）に向かって■ボタンか◎ボタンを押し、リングから風だまを発射。これで、敵をふくらませて持ち上げられるぞ。ただし、中には、よろいを装備していて風だまが効かない敵や、大きすぎてつかまえられないものもいる。また、シャボンにつつまれたアイテムに向かって発射すれば、そのアイテムを取ることができる。

←タテをかまえている敵は、正面から攻撃してもダメ。背後にまわって風だまを発射しないと、キャッチできない。

●敵投げ

敵をつかまえた状態で、もう一度■ボタンか◎ボタンを押すと敵を投げつけることが可能。ほとんどの敵は投げてしばらくすると消滅してしまうが、その前に他の敵に当たれば両方とも消え去ってしまう。ちなみに、消滅した敵は一部の敵をのぞいて、もといた場所に再出現する。風だま同様、アイテムを取るときにも便利だ。

←投げた敵はクロノアの前方にまっすぐ飛んでいく。左右だけでなく、手前や奥に向かって投げることもできる。

投げても消えない！ ブッピィ活用法

ほとんどの敵はつかまえて投げると消滅してしまうが、一定時間後に爆発するブッピィやドキドキブッピィ（敵キャラクターについては16ページを参照）は別。他の敵にぶつかるか、自爆するまでけして消えないのだ。この特徴を生かせば、敵をつかまえた状態では通れないようなせまい通路を通過させることができる。上手に使って冒険に役立てよう。

●これはキケン!!

←いろいろと役に立つブッピィだが、衝撃にはめっぽう弱い。持ち上げたブッピィに敵がぶつかったりしたら即爆発!! ブッピィの取りあつかいには要注意だ。

●せまい通路も通れるぞ!!

←普通の敵を持った状態では、クロノアひとりがやっと通れるようなせまい通路の先に敵を連れて行けない。

←そんなときは、投げても消滅しないブッピィを活用！ 通路に投げこみ、後を追いかけ拾い上げればバッチリだ。

ジャンプする

Junp

ジャンプ・2段ジャンプ

歩いているときやフロートボードに乗っているとき、⊗または△ボタンを押すとジャンプできる。また、敵をつかまえた状態でジャンプしたあと、さらにもう一度ジャンプすると敵をふみ台にしてより高く飛ぶ、2段ジャンプができるのだ。

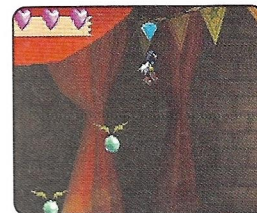
⬅ふみ台にされた敵は下に向かって飛んでいく。下にいる敵を攻撃したり、スイッチを入れることもできるぞ。

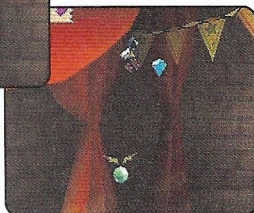
ジャンプ台・トランポリン

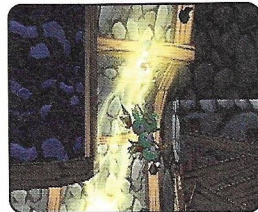
高低差のはげしい段差の近くに設置されている、ジャンプ台やトランポリン。台の下にバネのついているものがジャンプ台、上に乗るとはじかれるように飛ぶのがトランポリンだ。敵を持ったまま高いところへのぼる必要がある場合にも使用される

⬅トランポリンには、大小2種類がある。大きいほうがより高くまで飛びあがり、こんなに上空まであがれる。

連続ジャンプ

ジャンプでは無理な場所で必要となるテクニック。敵などを順につかんで連続で2段ジャンプしていく。なお、ジャンプの上昇中に敵やグミをつかんで2段ジャンプすれば、下降中よりも高くまで飛べる。

⬅下降中にグミをつかんで2段ジャンプした場合。この程度の高さまでしかジャンプできず、かけらにとどかない。

➡上昇中につかんで2段ジャンプすれば、ここまで高く飛びあがれる。つかんだらすぐに2段ジャンプしよう。

エルビル

エルビルで2段ジャンプをすると、通常の2段ジャンプよりも高く飛べる。しかも、クロノアの体が電気でつつまれ、一時的に無敵状態になるのだ。敵を倒したり、箱をこわしたりするために使うこともあるぞ。

⬅まるでイナズマのごとくジャンプしてサンダーアタック! ジャンプ中は方向キーの左右で多少の移動が可能だ。

つむじ風

ルーナティアのあちこちに存在する、ふしぎな風の通り道。これにふれると、つむじの広がっている方向に勢いよくはじきとばされるぞ。このとき、飛ばされる方向にキーを入れておくことで、飛距離をのばすことが可能。また、上向きのつむじ風なら、その場で何度もジャンプしていられる。

⬅横・ななめ上・真上を向いてるタイプがある。横・ななめ上の場合なら、方向キーで飛距離をのばせるぞ。

サポートモードでジャンプ!

2P側コントローラーのスタートボタンを押すとポプカが登場。ポプカを操作することはできないが、2P側の■ボタンを押すとクロノアを空高くはね飛ばしてくれる。足をふみはずして落ちそうなときなどに役立つはずだ。ただし、サポート後は一時的にポプカが動けなくなるぞ。

⬅ポプカのサポートで、ジャイアントよろいムゥをひとっ飛び! ピンチの時以外に、こんな使いかたができる。

空を飛ぶ

Fly

●はばたく

ジャンプ後、落下中に⊗か△ボタンを押し続けると、クロノアが自慢の耳をはばたかせて、しばらくの間空中にとどまることができる。方向キーを左右に入れれば、その方向へ移動することも可能だ。アイテムや足場にあと少しでとどきそう……というときに使うといいだろう。

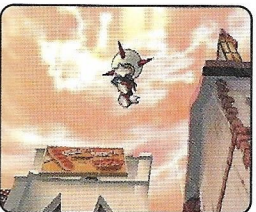
←大きな耳をぱたつかせて空中にとどまる、はばたき。滞空時間はそう長くないので、使いどころが肝心なのだ。

●テットン

頭にプロペラがついた幻獣で、つかまえるとクロノアをぶらさげたままぐんぐん舞いあがっていく。上昇中は左右に移動することができ、用がすんだら途中で投げ捨てることも可能。一定時間上昇したあと、何の前ぶれもなく自然消滅してしまうので、落下にはそなえておこう。

←風だまでつかまえると、しばらくの間勝手に上昇していく。上昇スピードをコントロールすることはできない。

●ジェティモ

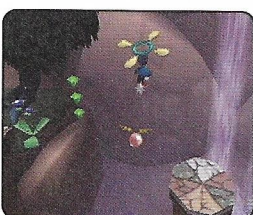
空中をただようジェティモをつかまえると、クロノアをぶらさげたままグングン急上昇!! 他のどの方法よりも高くまで移動することができるのだ。上昇中は多少の左右移動が可能。そして、上昇を終えたあと、しばらくすると消滅する。天井などにぶつかった場合も消えてしまうぞ。

←はるか上空までひとっ飛び! 他の敵と異なり、上昇して消えるまでジェティモを投げ捨てることはできない。

●大砲

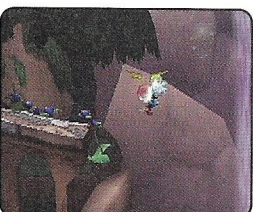
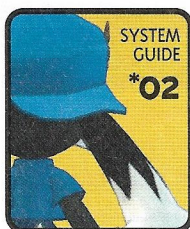
ボルク製の物質輸送装置で、またの名をフォードンという。物質輸送装置というと最先端技術の粋を極めたハイテク機器のようだが、実際は中に飛びこんでふき飛ばしてもらう機械。ただし、ダメージを受けることはないので安心していい。長距離移動時にお世話になるぞ。

←ふぉーっと大砲に入るだけで、ドーンと発射!! 目的地までまっすぐ送りとどけてくれるので、キー操作は不要だ。

●キットン

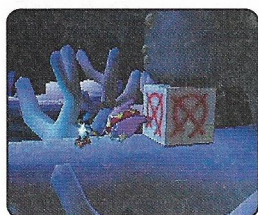
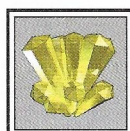
テットンの進化形。風だまでつかまえたあと、ぶらさがった状態で⊗か△ボタンを連続で押すと上昇。なにもしなければゆっくりと下降する。空中にいる間は左右にも移動できるので、テットンよりも自由に空を飛ぶことができる。プロペラがよれてきたら、まもなく消滅する合図だ。

←空を自由に飛べるものの、テットン同様一定時間で消滅する。つかまえたら、目的地まですばやく移動しよう。

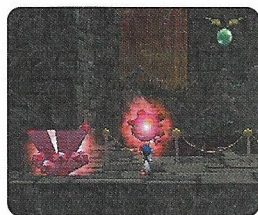
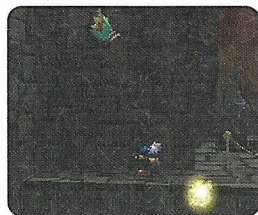
●グミ

羽の生えている緑や赤の球体がグミ。「空を飛ぶ」という感じはあまりしないが、赤いグミは上下左右ななめと動くので、立派な空中の移動手段といえる。場所によってはグミからグミへ飛び移ったり、グミからジャンプ後同じグミにつかまることもあり、そのタイミングに慣れるまでやっかいだ。

←グミからジャンプしてアイテムを取ることも多い。再び同じグミにつかまるときは、グミに重なりつつ風だま発射!

道は自分で切り開け！

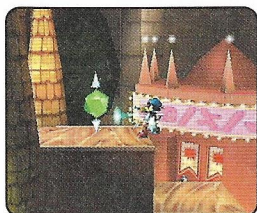
冒険中のクロノアの行く手をはばむのは、敵だけとは限らない。道をふさぐさまざまな障害物も、自分の力で克服していかなければならないのだ。リクリ岩やスイッチなどパズル的な要素も多いので、アタマも使うこと！

●箱

敵を投げつけるだけでこわせる、比較的カンタンな障害物。中にはハートなどのアイテムが入っていることが多い。先へ進む上で特に障害にならない場合も、箱を見かけたらこわしておくといいだろう。上空に箱がある場合は、エルビルのサンダーアタックで破壊しよう。

⬅箱は、敵をぶつけるかエルビルを使った2段ジャンプで必ずこわせる。重要なアイテムが入っていることもあるぞ。

●リクリ岩

リクリ岩には3種類あり、こわすには同じ色のリクリ（幻獣の名。21ページを参照）が必要。岩の近くにいるリクリを他の敵へ当て、黄→青→赤と色を変えていこう。岩と同じ色のリクリができたらリクリ岩に投げればいい。また、リクリは手元にもどってくる時、どんな障害物もすり抜けるという特徴がある。この特徴を利用して、敵のいないところにリクリを持ってくるというテクニックが使える。リクリをつかまえて敵に当て、リクリが変化している間にその場所に移動すればいい。

⬅リクリを敵に当ててみよう。そのたびごとにリクリの色が黄→青→赤と色が変化して、手元にもどってくるのだ。

⬅リクリがもどってくる前に、せまい通路を通り抜けたり、グミで上段へ移動しなければならない場合もある。

●スイッチ

オンにしかできないもの、オン・オフの切りかえができるもの、時間内に複数をまとめてオンにしなければならないものがある。風だまや敵を当ててスイッチを入れよう。

⬅オンにするスイッチは緑、オン・オフ切りかえスイッチは黄色、一定時間でオフになるタイムスイッチは青だ。

●ブッピィ岩

その名の通り、ブッピィやドキドキブッピィの爆発によってのみこわすことのできる岩。ブッピィをつかまえたら、ブッピィ岩に向かって投げつけよう。しばらくして爆発すると、その爆風でブッピィ岩も粉々にくだけちる。

⬅ブッピィをすばやくブッピィ岩に投げつけろ！　そのとき爆発にまきこまれないように、十分に距離を取ること。

●カギ付きとびら

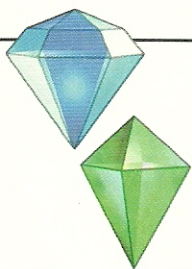
カギのマークがついたとびらは、カギがなければ開かない。先へ進むためには、まず、カギを見つけるのが先決。意外と遠くに落ちていることもあるぞ。

⬅カギを取れば、このように画面左上にカギマークが表示される。カギ付きのとびらに向かい、先へ進もう。

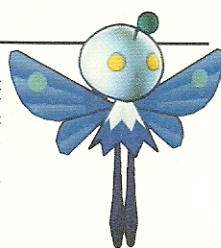
覚えておこう アイテムの効果

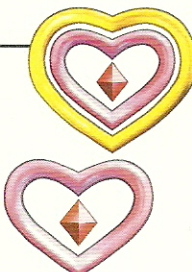
各ビジョンのあちらこちらに配置されているさまざまなアイテムは、クロノアたちの冒険を手助けしてくれる強い味方。それぞれどんな効果があるかをしっかり覚えて、見つけたら必ず手に入れるよう心がけたい。

●夢のかけら

黄と青の2種類があり、青いかけらは黄のかけら5個分に相当する。夢のかけらを100個集めるごとにクロノアがひとり増える。99人以上になることはないぞ。また、ひとつのビジョン内で150個以上集めると、モメットハウスのメモリアルギャラリーに絵が1枚追加される。

●鏡の精

風だまや敵を当てるとしばらくの間、取った夢のかけらの数を倍にしてくれるいたずらな妖精。各ビジョン内で150個のかけらを手に入れるには、欠かせない存在だ。鏡の精の有効時間は短かめなので、先に取るべきかけらの位置を確認してから、風だまを当てよう。

●ハート

体力回復用アイテム。小さいハートは1、大きいハートなら2体力を回復できる。ただし、クロノアの体力の最大値より増えることはない。体力が満タンのときはわざと取らずに進み、敵からダメージを受けたときに引き返して取る、という方法もあることを覚えておこう。

●1UP

取るとクロノアの残りがひとり増える。難しいビジョンに挑戦するときは、すでにクリアしたビジョンを数回リプレイして増やしておくと安心だ。なお、クロノアの残りが0〜2人の場合は、マップ(23ページ〜)に載っている場所以外にも出現することがある。

●記憶の置き時計

各ビジョン内のところどころに置かれている、赤い時計。これを取っておくと、ミスしてクロノアを失ったとき「最後に取った時計の位置」から、取ったときと同じ状態で再スタートすることができる。モメットドールズの鈴や夢のかけらの数も、ばっちり記憶していてくれるぞ。

●モメットドールズの鈴

各ビジョンに6つずつある星形の鈴。6つとも集めれば、想いでの人形が1体完成するぞ。ちなみに、想いでの人形は、ジョイラントにいる想いでの興行師・モメットさんの手による作品。たくさん集めてモメットさんに会いにいけば……。くわしくは、166ページを読もう!!

●ンガポゴの卵

緑・白・黄色というちょっとハデな色の卵。クロノアの風だまでは割れないので、敵をぶつけて中身を取り出そう。モメットドールズの鈴や、夢のかけらなどが手に入るはずだ。ときどき、見つけにくい場所にかくされていることもあるので、くれぐれも見落とさないように。

←地面に黒いカゲがあるのに、その上には何もない……。こんなときは、カゲのある場所を通過したり、ジャンプしてみるといい。突然、卵が出現する!

ルーナティアに住む生き物 ～敵キャラクター紹介～

クロノアの冒険のジャマをする、ルーナティアの生き物たち。とはいえ、ただ退治すればいいというものではない。場所によっては、敵を利用しなければ先へ進めないこともあるのだ。それぞれの性質や特徴をきちんと覚えておこう。

ムゥ基本形

●ムゥ

ルーナティアでもっともよく見かける小型幻獣。羽が生えたものや、よろいをかぶったものなどバリエーションも豊富。中には寝ているものもいて、とぼけた感じがご愛敬。

●ジャイアント化けムゥ

ジョイラント大遊園地のお化け屋敷・ゴーストパレス内にのみ現れる巨大な化けムゥ。姿は違えど、性質は普通のジャイアントムゥとまったく同じ。倒せばかけらが現れる。

●ジャイアントムゥ

ムゥが夢のかけらを吸いこみ、巨大化した姿。持ち上げることはできないが、風だまを当てるとしばらくすわりこみ、ふみ台として利用できる。倒すと9個のかけらが現れる。

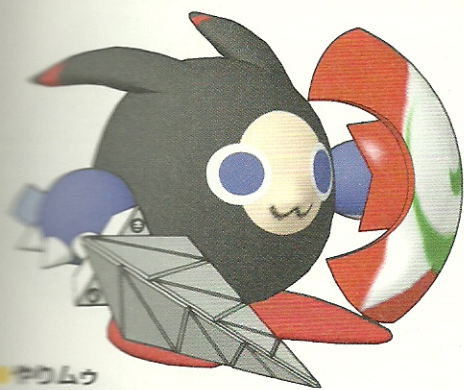
●化けムゥ

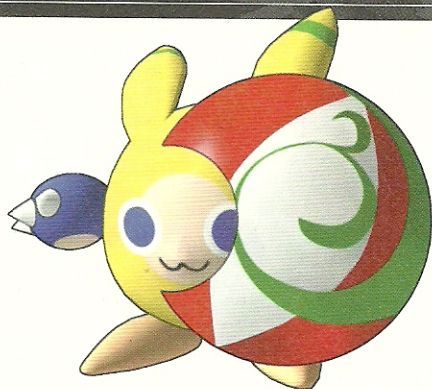
ジョイラント大遊園地のゴーストパレスにのみ現れるムゥ。姿はまるで幽霊のようだが、性質はムゥと変わらない。本当はムゥの幽霊、というウワサもあるらしい……。

●ボルクムゥ

ボルク市内でよく見かけられる、ヘルメットをかぶったムゥ。本来は自動小銃を装備しているらしいのだが短い手では構えられず、結局のところただのムゥと変わりはない。

武器・防具を装備したムゥ

●やりムゥ

左にたて、右にやりを持ったムゥ。しかし、使い方を忘れてしまったらしく、やりで攻撃してくることはないが、たてを持っているので前方からの風だまは受けつけないぞ。

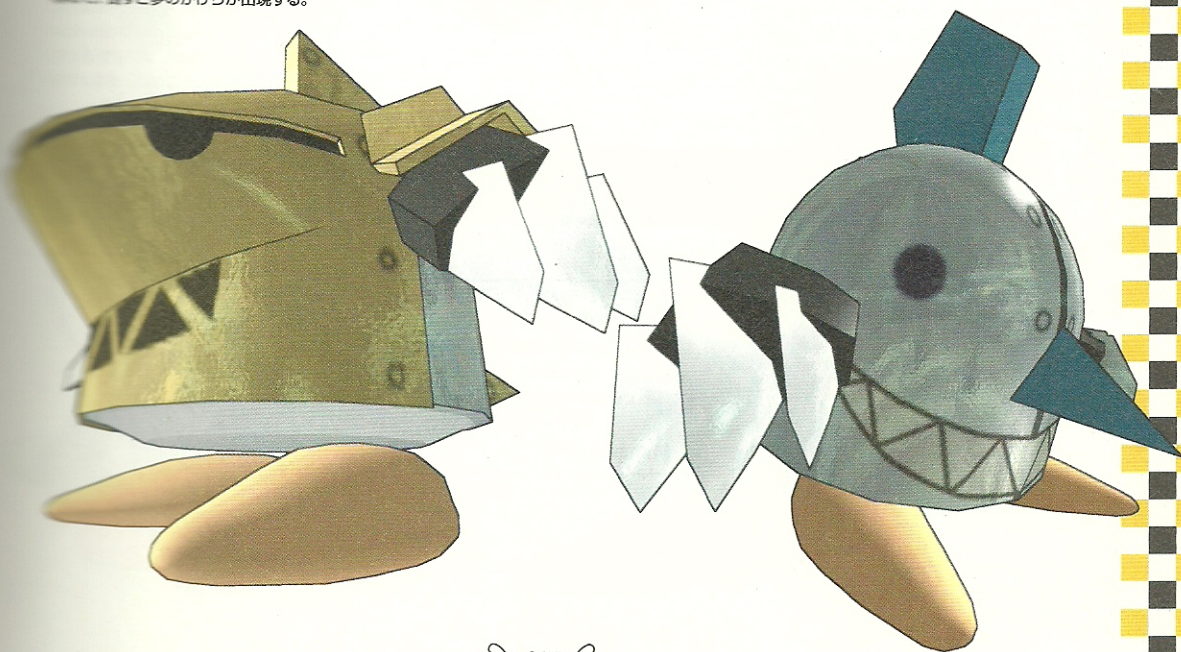
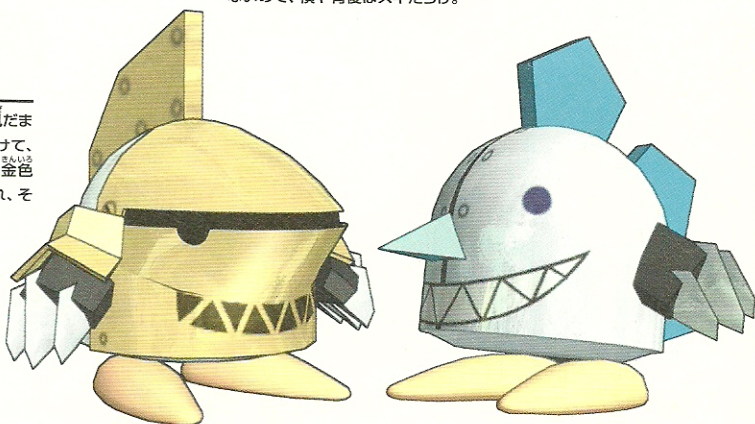
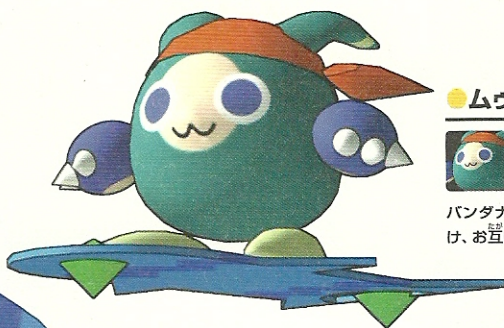
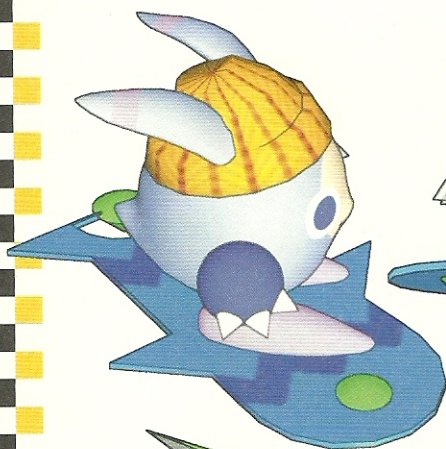
●たてムゥ

とても固いたてを装備したムゥ。たては風だまを受けつけず、敵を投げつけてこわすこともできない。しかし、前方にしかたてを構えられないので、横や背後はスキだらけ。

●よろいムゥ

よろいを装備したムゥで、風だまを受けつけない。敵をぶつけて、よろいを外してしまおう。金色のよろいを外すと銀色のよろいが現れ、それを外すと普通のムゥになる。

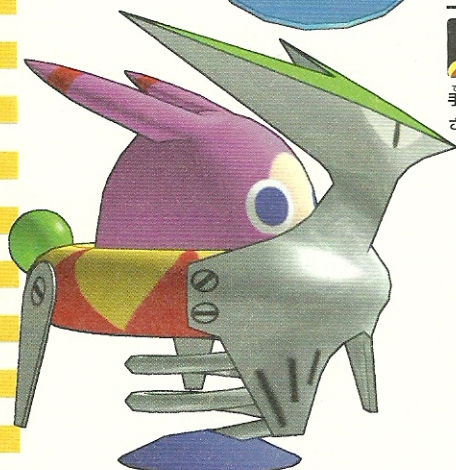
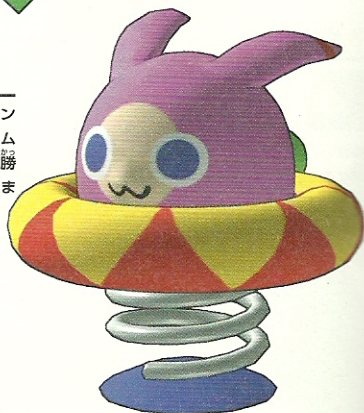
●ジャイアントよろいムゥ

大きなよろいムゥ。風だまを受けつけず、敵を当てればよろいを外せる点は、普通のよろいムゥと同じ。よろいの中はジャイアントムゥなので、倒すと夢のかけらが出現する。

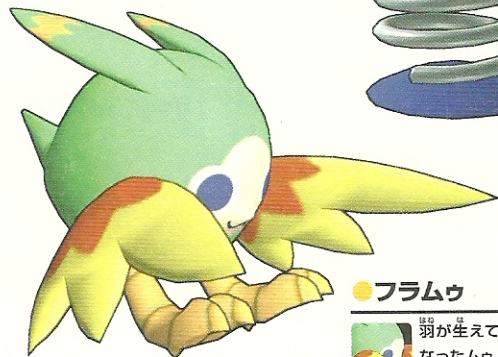
乗り物に乗ったムゥ

ムゥボーダーズ

フロートボードに乗ったムゥで、ジャングルスライダーやミラ・ミラ大雪山に登場。水上のムゥはバンダナ、雪上のムゥはニット帽を身につけ、お互いをライバル視している。

ムゥホッピン

専用のホッピングに乗り、ピョンピョン飛びはねるピンク色のムゥ。普通のムゥよりもエラいと勝手に思いこんでいるが、風だまでふくらまされた姿は確かにエラく情けない。

よろいムゥホッピン

ホッピングにアーマーを取りつけた強化タイプで、前方からの風だまは受けつけない。ムゥホッピンよりもさらにエラいと思いこんでいるが、風だまでふくれればみな同じ!?

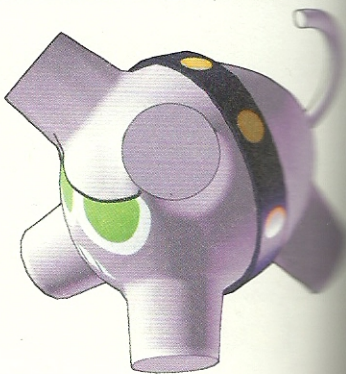
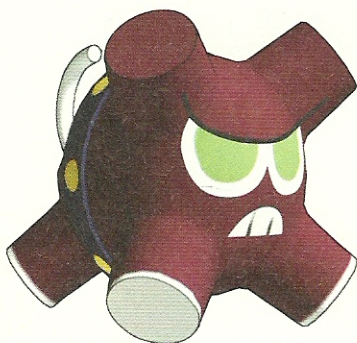
フラムゥ

羽が生えて、空を飛べるようになったムゥ。ムゥの次くらいによく見かけるが、フワフワ浮いているだけで攻撃はしてこない。クロノアの移動手段としても、かなり役に立つ。

爆発する敵

ブッピィ

体が爆発物質でできている危険な生物。つかまえると体が点滅し始め、一定時間後に爆発。ちょっとかわいそうな気もするが、実は爆発することで種をまいているらしい。

ドキドキブッピィ

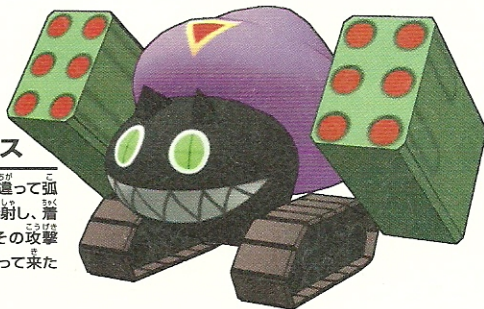
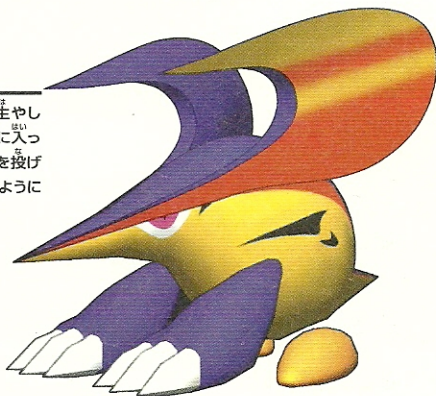
ブッピィと同じく爆発物質でできている生物。非常に気が弱く、クロノアが近づいただけで点滅し始めてしまう。すぐに爆発してしまうので、取り扱いには細心の注意が必要。

飛び道具を使う敵

●グリッヅカルテッドキャノン

グリッヅには2種類いるが、こちらは銀色の弾を横に向かってまっすぐ撃ちだしてくるタイプ。足はついているようだが、移動しているところは誰も見たことがないらしい。

●グリッヅファランクス

カルテッドキャノンとは違って弧をえがくように爆雷を発射し、着弾すると爆発。だが、その攻撃方法があだとなり、弧の内側に入って来た相手には手出しできないのだ。

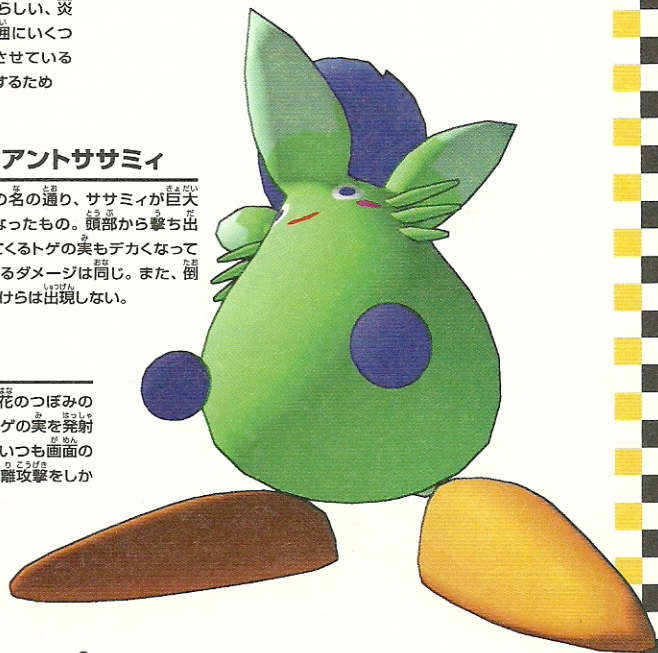
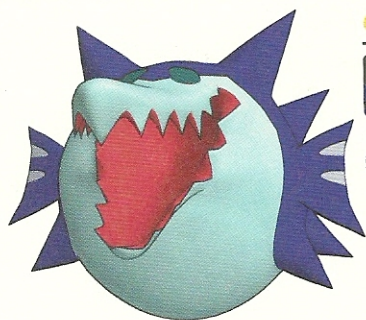
●スラッツァ

大きな三日月状のツノを生やした幻獣。自分のテリトリーに入ってきた者に対し、そのツノを投げて攻撃。投げたツノはブーメランのように再びスラッツァの元へもどっていく。

●バーニィ

巨大なオレンジ色の水晶にしがみついている姿が愛らしい、炎をあやつる精霊。周囲にいくつもの小さな炎をグルグル回転させているのは、敵を寄せつけないようにするため

●ジャイアントササミィ

その名の通り、ササミィが巨大になったもの。頭部から撃ち出してくるトゲの実もデカくなっているが、受けるダメージは同じ。また、倒しても夢のかけらは出現しない。

●ササミィ

頭部についた青い花のつぼみのような部分から、トゲの実を発射して攻撃してくる。いつも画面の奥など、ルート外からの遠距離攻撃をしかけてくる。少しひきょうだ!

倒せない敵／一方からしか倒せない敵

●ディゴン

魚が幻獣化したもの。どう猛そうに見えるが実は人なつっこく、クロノアにじゃれついてきているだけらしい。だが、当たればダメージを受けるし、倒すこともできない。

●グリープ

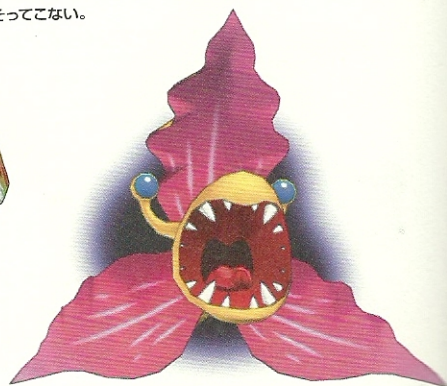
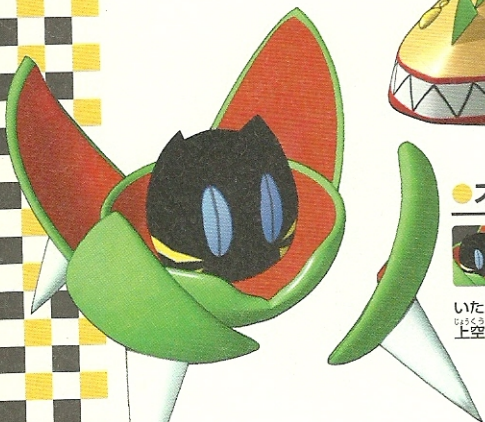
暗き泪の海だけに現れる、超小型の暗闇幻獣。黒い粒状の生き物で、あたりが暗くなると集団でクロノアにおそいかかる。光をきらうため、明るいところではおそってこない。

●ジェットコースターブルトース

ジョイラント大遊園地にのみ現れる。本体をジェットコースターに固定し、延々とスリルを楽しむスピード狂だ。鉄カブトをかぶっており、クロノアの攻撃は一切受けつけない。

●スピンクル

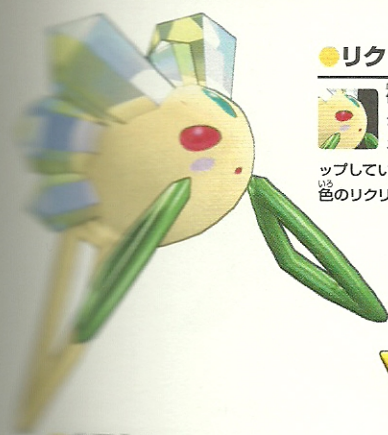
かたいカラを身にまとっているため、横方向からの攻撃にはびくともしない。しかし、カラの開いた上部は無防備。2段ジャンプを使って、上空から敵を当てると簡単に倒せる。

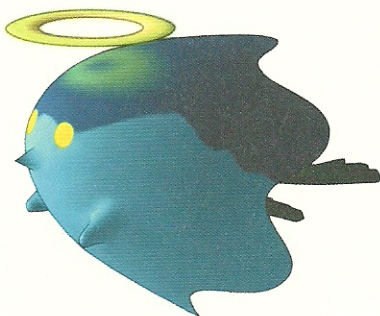
●オゥグゥ

巣穴にかくれ、通りかかる獲物に食いついてくる巨大幻獣。食事の時間が長いので、敵をオトリにして食べさせれば、その間に巣穴の前を通過できる。倒す方法はない!

●ササルン・メガササルン・ギガササルン

トゲのついた鉄球状の敵。とてもカタくできているため、風だまはもちろん敵をぶつけても倒すことは不可能だ。大きさの異なる3タイプがあるが、性質はどれも同じ。

●ジャイアントスピンクル

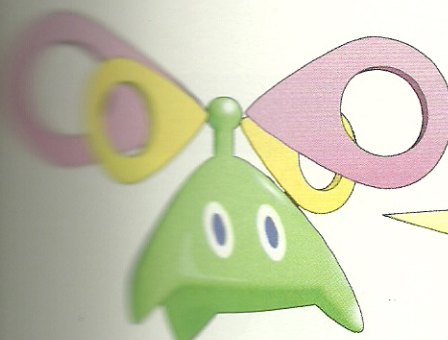
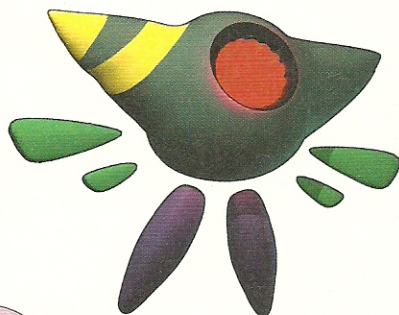
巨大化したスピンクル。倒せば夢のかけらが出現するものの、弱点である本体を上部から狙いにくくなった。ちなみにスピンクルの本体は「ほぢょほぢょ」と呼ばれる生物。

便利な敵

リクリ

体そのものが夢のパワーで構成されており、他の幻獣と同化することで黄→青→赤とパワーアップしていく。近くにあるリクリ岩は同じ色のリクリで破壊することができる。

フロロ

月の光を食べている蓄光幻獣で、暗き泪の海だけに生息する。はれつさせることで月の光を散布し、一定時間あたりをぼんやりと照らし出す。闇に対する唯一の対抗手段だ。

ネモムゥ

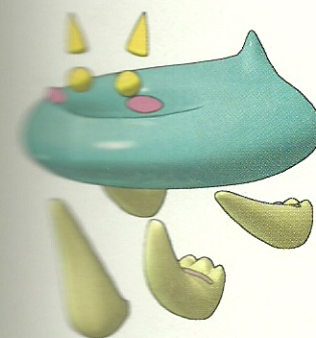
悲しみの王のシェルモードがおくり出す、不気味な幻獣。便宜上、ムゥの名がついているが、どこと[illegible]漂うところなど、夢世界の底[illegible]の存在らしい。

テットン

頭のプロペラで空中を浮遊している三角形の幻獣。その生態についてはナゾが多い。つかまえると一定時間上昇し空中移動に利用できるが、しばらくすると自然に消滅する。

ジェティモ

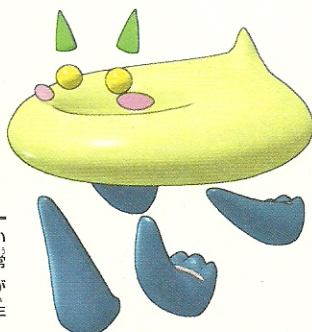
別世界からやって来たナゾの生物で、世界の調査を目的としているらしい。「つかまえるとスゴい勢いでにげ出す」という性質があり、上空へのぼりたいときに使うと便利。

エルビル

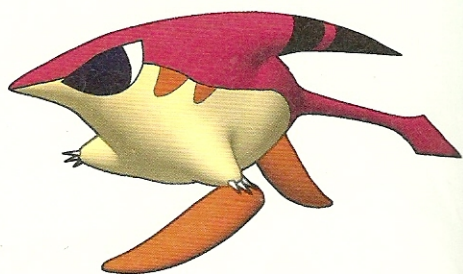
空中をただよう電気の精霊。エルビルを使って2段ジャンプをすると、通常の2段ジャンプより高くとぶことができ、しかもこの間は無敵。敵を倒したり箱をこわすことが可能だ。

キットン

テットンの進化系。ジョイラント大遊園地で鳴き声を聞くことができるが、「んナーゴ」となぜかネコっぽい。つかまえるとジャンプボタンの連続押しで自由に空を飛べる。

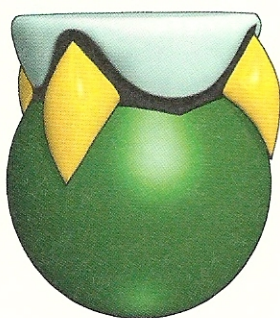
はぐれキットン

ほとんど見かけることはないが、青いキットンとは違い、通常の約3倍もの間空を飛ぶことができる。そのことから、またの名を「長生きキットン」と呼ばれている。

体当たりしてくる敵

フォルビィ

上空を旋回している昆虫系の幻獣。敵を見つけるとかたいカラに身を包み、体当たりしてくる。落下後はあまりの衝撃で地面に突きささり、しばらく動けなくなってしまう。

ジッポー

走ることが得意な小型幻獣。クロノアを見つけるとダッシュで向かってきて、ジャンプでよけても一定区間内はずっと追いかけてくる。星だまでつかまえてしまえば問題なし。

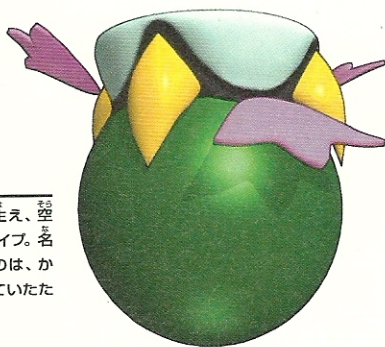
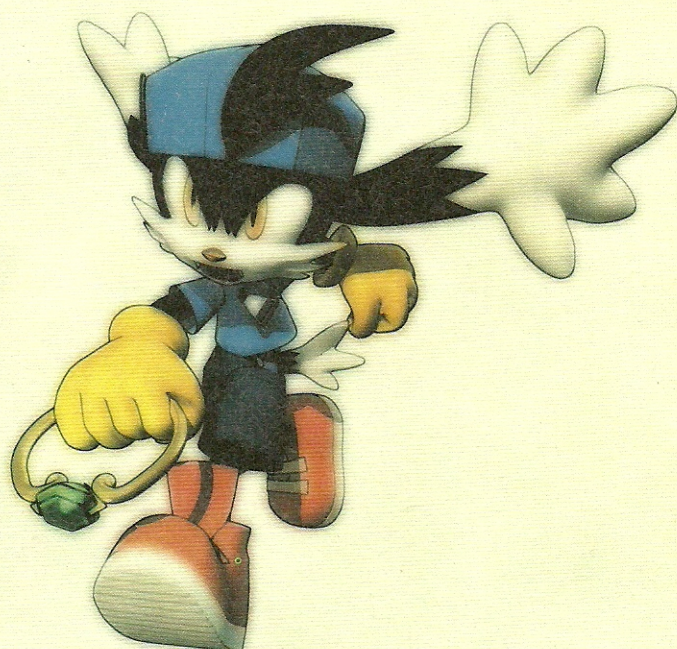
無害な敵

ムゥボウ

緑色の台のように見えるが、実は生物。ゴムボール状のカラの中に、クラゲのような本体が入っているのだ。ふれてもダメージを受けないため、足場としても使われる。

パージ

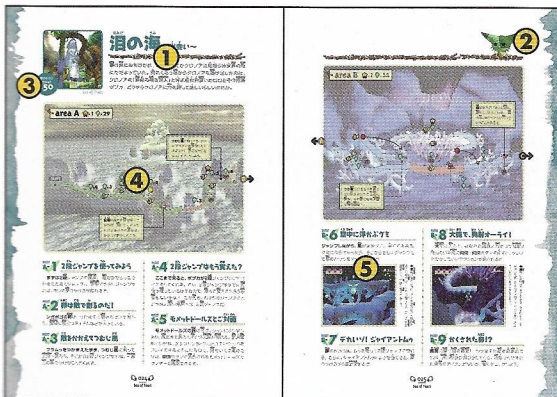
空飛ぶふしぎな幻獣。マットのようなやわらかいカラに身をつつんでいるので、倒すことは不可能。ふれると怒ってはじき飛ばされるものの、ダメージを受けることはない。

フラムゥボウ

ムゥボウに小さな羽が生え、空を飛べるようになったタイプ。名前にムゥとついているのは、かつてムゥが移動手段として利用していたため。実際はムゥの仲間ではない。

マップ&攻略ガイド

マップ&攻略ガイドの見かた

Notes

ここでは、攻略ガイドの見かたを紹介しよう。攻略ガイドでは、ルートやアイテムの位置を示したエリアマップを中心に、そのエリアでの攻略ポイントやストーリーを見ることができる。また、ボスの倒しかたやアイテムの入手方法を解説してあるぞ。

▲ヴィジョン攻略ページ

ボス攻略ページ▼

① ビジョンタイトル
それぞれのビジョンのタイトル。『風のクロノア2』では、ステージのことを「ビジョン」と呼ぶ。

② モメットドールズ
そのビジョンで見つかるモメットドールズ。モメットドールズの鈴を6個集めると人形になる。

③ 夢のかけらの数
そのビジョンで集められる夢のかけらの最大の数。150個以上集めると……。

④ エリア別攻略マップ
各ビジョンごとに、詳細なエリアに分けて攻略ルートを掲載。エリア内で集められる鈴とかけらの数、アイテムの位置や攻略ポイントをアイコンで表示。フキダシ内はその場所でのワンポイントアドバイス。

⑤ ストーリー
ビジョンからビジョンへのストーリーを簡単に紹介。詳しく知りたい場合は、ゲームをプレイしてみよう。

⑥ ボスキャラクター紹介
ストーリーを進めると、幻獣と呼ばれるボス戦に入るビジョンがある。各ボスは2つの形態を持っているため、攻略もStep1、Step2の2段階に分かれる。

⑦ ハートの出しかた
ボス戦では、ある方法によって体力が回復するハートを入手することができる。その入手方法が説明されている。

⑧ 攻略ポイント
マップ上で特に重要な個所を攻略順に解説してある。ボスページでは、ボスの倒し方を詳しく攻略してある。

アイコン凡例

※アイテムの説明は14~15ページ参照

- …夢のかけら(小)
- …夢のかけら(大)
- …記憶の置き時計
- …鏡の精
- …ハート(小)
- …ハート(大)
- …1UP
- …モメットドールズの鈴
- …カギ
- …スイッチ

…ンガポゴの卵

薄い色のンガポゴの卵はかくし卵。

11 …攻略ポイント

各エリア内で説明が必要なポイント。マップ上のアイコンの番号は攻略記事の番号に連動している。

…ジャイアントキャラクターズ

敵キャラクターの巨大化したもの。敵をぶつけて倒すと最初の1度だけ夢のかけらを吐き出す。風だまを当てると動きが止まり、乗ることもできる。

A B 裏 表 C D

マップ移動

そのエリアマップから行ける他のエリア、または表裏、前後左右を表示。アルファベットのものは、現在のエリアから、表示エリアへいけることを示す。ただし、四角に赤字は後戻り不可、一方通行のもの。緑はカギが必要な場所。表裏は、同じエリア内でマップが分かれている場合に、つながる場所に表示してある。

ライン

赤の点線は、フォードン(大砲)で強制的に移動するルートと着地位置。青の点線は移動床などの進行方向を表している。

夢のかけら
total
153

Sea of Tears

泪の海 ～出会い～

夢の声にみちびかれ、いつの間にかクロノアは見知らぬ世界の海にただよっていた。荒れくるう海からクロノアを助け出したのは、クロノアを「夢見る黒き旅人」と呼ぶ巫女見習いのロロとその相棒ポプカ。どうやらクロノアに力を貸して欲しいらしいのだが。

area A ×1 ×29

つむじ風に乗ったら、ジャンプボタンを長押ししてはばたけ！　夢のかけらをもらさずゲットしよう。

Start

記憶の置き時計を取っておけば、倒れてしまってもココからやり直せる。かならず取っておこう。

point A-1 2段ジャンプを使ってみよう

まずは2段ジャンプの練習！　風だまでムゥをつかまえたあとジャンプし、空中でさらにジャンプすれば、3つの夢のかけらが取れるぞ。

point A-2 卵は敵で割るのだ！

ンガポゴの卵は、つかまえた敵をぶつけて割ろう。冒険に役立つアイテムなどが入っている。

point A-3 敵をかかえてつむじ風

フラムゥをつかまえたまま、つむじ風に乗って上段へのぼろう。そこから2段ジャンプすれば、一番上の夢のかけらにとどくはず。

point A-4 2段ジャンプはもう覚えた？

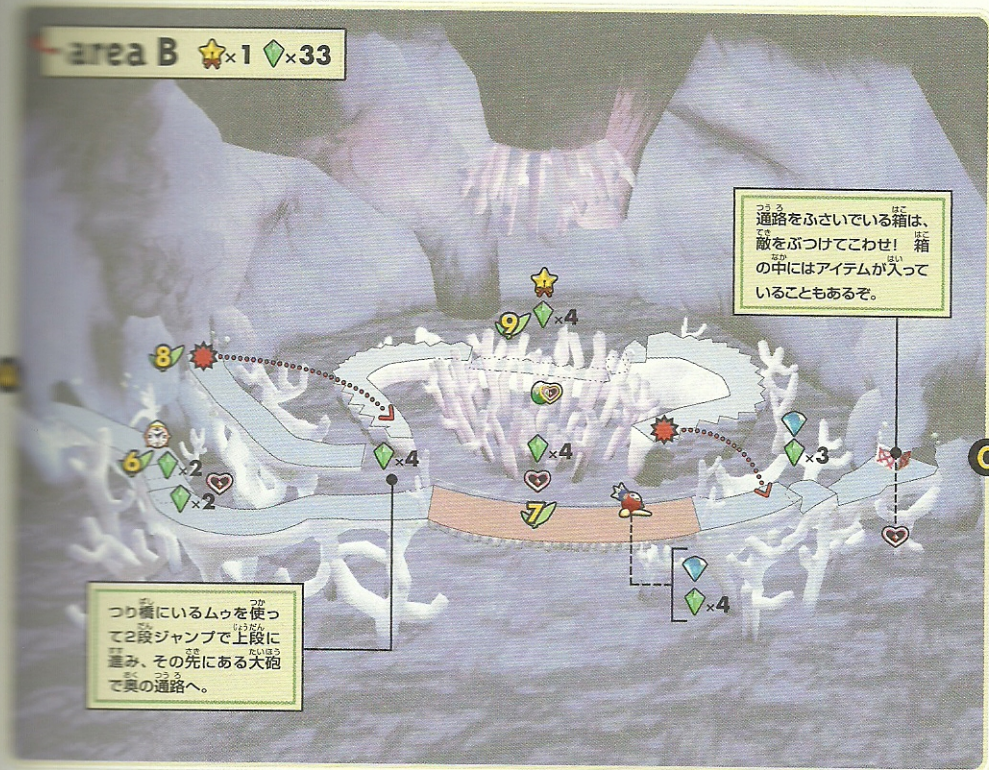
ここまで来ると、ポプカが2段ジャンプのアドバイスをしてくれる。でも、2段ジャンプはすでに何度か使っているはずなので、改めて教えてもらう必要もないかな？　この先も、ふつうのジャンプでとどかない高い場所へは、2段ジャンプだ！

point A-5 モメットドールズとご対面

モメットドールズの鈴は各ヴィジョンに6つずつあり、風だまで割ると中から人形が現れる。全部集めていけば、エクストラヴィジョン(167ページを参照)をプレイできるようになるのだ。鈴をいくつ集めたかは、R1ボタンで表示されるモメットドールズカウンターで確認できるぞ。

area B ×1 ×33

通路をふさいでいる箱は、敵をぶつけてこわせ！ 箱の中にはアイテムが入っていることもあるぞ。

つり橋にいるムゥを使って2段ジャンプで上段に進み、その先にある大砲で奥の通路へ。

point B-6 空中に浮かぶグミ

ジャンプしながら、風だまをグミに当ててみよう。グミにぶらさがったら、そこからさらにジャンプして夢のかけらをゲットするのだ!

←冒険が進むにつれ、グミを使わないと移動できない場所がたくさん出てくる。ここで十分練習して、今後に備えておこう。

point B-7 デカいゾ! ジャイアントムゥ

夢のかけらは、ムゥを使った2段ジャンプで取れる。さらに、ジャイアントムゥにムゥを当てると、最初の一度だけ夢のかけらが出現するぞ。

point B-8 フォードンで、発射オーライ!

フォードンに入ると、はなれた通路に向かって発射!! 飛んでいる間に L1 ・ L2 ボタンを押すと、クロノアのかっこいいアクションが見られる!!

←操作に余裕ができてきたら、たまにL1・L2ボタンを押してクロノアのアクションを見てみよう。いろいろなポーズをするぞ。

point B-9 サンゴの裏に卵!?

画面の奥に卵を発見! つかまえた敵を見事当てれば、卵の中身が飛び出してくる。通路から外れた場所にアイテムがないか、常にチェックしよう。

涙の海～出会い～

area C ×2 ×45

point C-10 グミからグミへ

下のグミから上のグミへ飛び移り、さらにジャンプして夢のかけらを取ってみよう。敵やグミを使い連続してジャンプするテクニックは、これから先も絶対に欠かせないのだ。

←ジャンプしながら風だまを撃つのは、慣れるまでちょっと大変かもしれない。くり返し挑戦してタイミングを覚えよう。

point C-11 テットンは上昇志向

テットンにつかまると、スルスルと上昇していく。高い位置にある夢のかけらもこれでバッチリ取れるぞ。ただし、テットンは一定時間を過ぎると消えてしまう。迅速に行動しよう。

←テットンにつかまっている間も、方向キーの左右で移動することができる。もし途中で消滅したら、再出現するテットンでやり直そう。

point C-12 つむじ風から、さらにジャンプ

単につむじ風に乗っただけでは、上空のかけらをすべて取ることができないぞ。まずは、下を歩いているムゥを風だまでつかまえよう。それからつむじ風に乗り、2段ジャンプを使うのだ。

←より高くまでジャンプしたいときは、複数のジャンプを組み合わせて使うといい。この場合はつむじ風＋2段ジャンプ。

point C-13 飛びおりながら、かけらをゲット

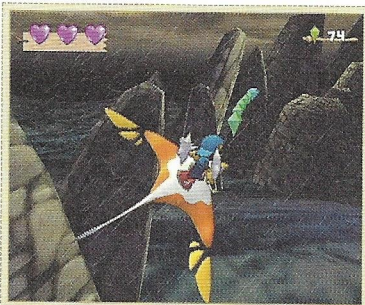
一定間隔でディゴンが飛んでくるという、ちょっと危ない崖だ。ここを飛びおりるときは、ジャンプボタンの長押しで、はばたきながら夢のかけらを手に入れること。崖はかなりの高さがあるので、ここから下におりると、もう上へはもどれないぞ。どうしてももどりたい場合は、クロノアをひとり失うという手もあるが……。できれば一度で成功させたいところ。

←このあたりでは、奥のほうから巨大魚ディゴンが飛んでくる。ぶつからないよう注意しながら、かけらに向かってジャンプ。

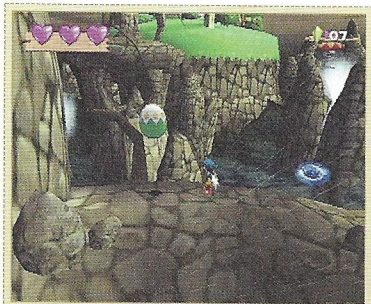
←崖から飛びおりたら、ジャンプボタンを押しっぱなしにすること。ふたつめのかけらまでは、はばたきながら取るのだ。

point C-14 ポリーに乗って

大砲から撃ち出されると、そこへカモメのような大型の海鳥ポリーがやって来る。ポリーの背中に乗って、空中に浮いている計20個分のかけらを取っていこう!!　まずは方向キーを操作せずに最初の5つを取り、大急ぎで右へ移動して次の5つをゲット。最後の6つは、わずかに軌道修正するように操作すればいいだろう。

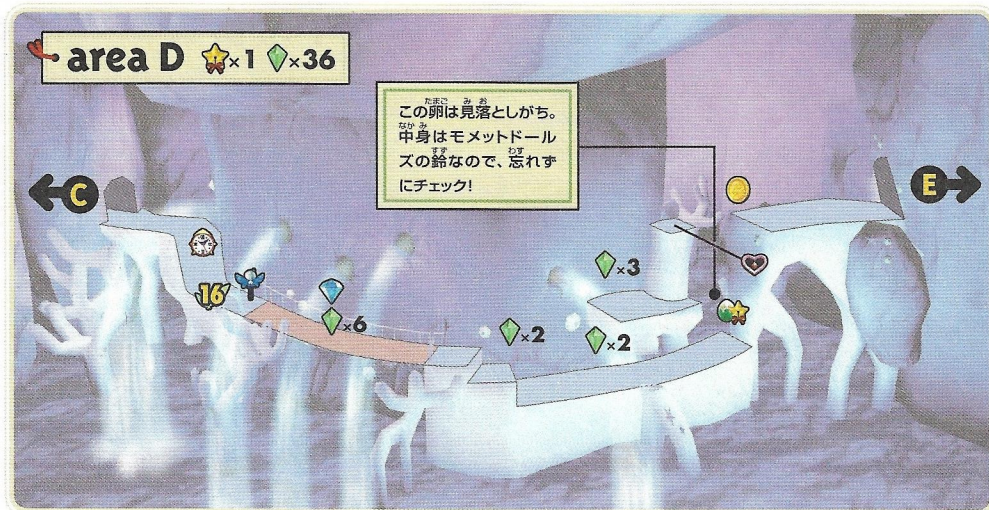
←ポリーで自由に飛びたい気持ちをおさえて、ここでは操作をじっとガマン。最初の6つのかけらを取ってから、右へ移動だ。

←かけら集め最大の山場!!　最後の5つを取るときは、少しずつ慎重にキーを操作しよう。動きすぎると取りのがしてしまうぞ!!

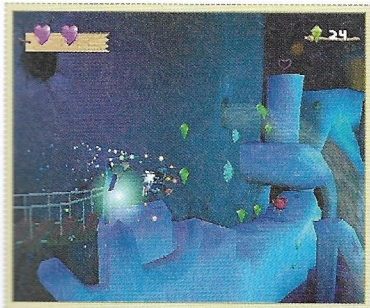
point C-15 見える卵、見えない卵

ポリーからおりたら、左側にあるンガポゴの卵へ向かおう。一見、ひとつの卵しかないように見えるのだが、卵の下まで行くと……なんと!　もうひとつの卵が出現する。かくれていた卵の中には、モメットドールズの鈴が入っているぞ。

←地面をよーく見ると、見えない卵の下には必ずあやしい「真っ黒いカゲ」がある。大切なアイテムが入っているかもしれないぞ。

泪の海～出会い～

area D ×1 ×36

area E ×1 ×10

point D-16 夢のかけらが、さらに倍！

鏡の精を取ると、しばらくの間、「夢のかけらを取った数」が2倍になる。かけらを取りつつ急いで橋をわたり、岩の下にいるムゥを使って上段に2段ジャンプでのぼろう。このあたりのかけらがすべて2倍で取れるはずだ。その後、下段の突き当たりにある卵を割って、モメットドールズの鈴を取るのも忘れないようにしよう。

←鏡の精が消える前に、すべてのかけらを集めたいところ。かけらの場所を確認してから、鏡の精を取ったほうがいいだろう。

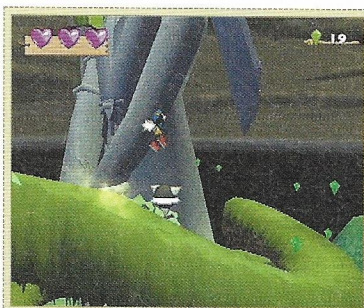
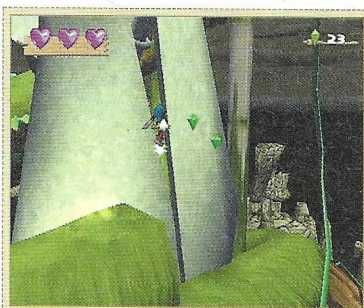
point E-17 つむじ風でつかまえろ

2段ジャンプでつむじ風に乗り、さらに上を飛んでいるフラムゥをつかまえよう。これで左にある卵を割れば、モメットドールズの鈴が手に入る。

←つむじ風に乗っている間も、風だまは発射できる。上手にフラムゥをつかまえて、モメットドールズの鈴を取ろう。

point E-18 後戻りはできないゾ

ここから先は下り坂。一度すべり出すと後もどりはできないので、途中にあるかけらは慎重に取ろう。すべりきればもうゴールだ。

←ここからジャンプすると、ゴールまで坂道をすべりおりることになる。気合いを入れて、かけらを残らず取っていくのだ。

←3つのかけらを取った先に、上下に動くサルンがいる。飛びこえるようにしてかわしたら、また、かけら集め続行。

←最後に、小さな段差をジャンプしつつかけらを取ろう。あとは、ゴールに向かって進んでいくだけでいい。

Next Story ためしの鐘が鳴り響く！

ここにある鐘をリングの力で鳴らそう！　これで、ロロは巫女としての霊力があると認めてもらえる。さて、このあとは……とりあえず、ルーナティアで一番の予言者バグジの元へ向かうとしよう。世界マップにもどったら、赤く点滅する場所へ行くのだ。

←鐘に向かって、風だまを発射！　うまく鐘を鳴らせれば、ロロが現れて大喜びするぞ！

Secred Ground of La-Lakoosha

聖地ラ・ラクーシャ ～巫女の地～

ルーナティアは、4つの国にまつられている「世界を支える鐘」によって平和を保っている。しかし、予言者バグジによれば、どの国にも属さない闇の鐘「5つめの鐘」が現れようとしているらしい。なにはともあれ、まずは「巫女の証」が必要。大巫女の元へ急ごう。

point A-1 風に吹かれて……

下から強い風が吹き、木の葉がまい上がっているぞ! 勇気を出して1歩前へふみだし、風に乗ってみよう。その直後に現れるたてムゥは、横や背後から風だまでつかまえること。

←ここでは、ジャンプをする必要も特にナシ！足場から1歩ふみ出すだけで、下から吹く風にフワフワっと乗れるのだ。

point A-2 2段ジャンプで下を撃て!

先へ進む前に、下の段にあるかけらを取っておこう。足下にあるブロックをこわすには、つかまえた敵をブロックの上までかついでいって2段ジャンプ! 真下に向かって敵を投げるのだ。

area B ×1 ×19

×3

×3
×2

×4

×2

乗るだけで高くジャンプできる、トランポリン。夢のかけらも楽勝ゲットだ!

point B-3 まずは右の足場から

3つある足場を右側からのぼって、モメットドールの器や、夢のかけらを取ろう。左側の足場に隠れる見えない卵を割るには、再び右側の足場へのぼってフラムゥを当てればいい。

←見えない卵の中身は5つのかけら。一定時間で消えてしまうので、再出現したフラムゥを使ってすばやく取りにいこう。

point B-4 ムゥボゥはノーダメージ

緑のツボのような物体は、ムゥボゥ。横からふれると軽くはじかれてしまうものの、ダメージを受けることはない。足場として使って、かけらを取ったり、段差をのぼったりしよう。

←ふたつめのムゥボゥの先には、ふつうのジャンプではのぼれない段差がある。フラムゥをつかまえて、2段ジャンプだ。

聖地ラ・ラクーシャ ～巫女の地～

area C ×0 ×23

B ×3 ×3 5 ×6 ×5 6 ×2 ×4 D

このあたりは数匹のディゴンがピョンピョンはねている危険地帯。タイミングをよくくぐり抜けよう。

point C-5 かけらを取りつつ大ジャンプ

ここから先は、かなりの高さを飛びおりていくことになる。1度おりたらもどってくることはできないぞ。落下しながらかけらを取るときは、はばたきを使って着地ポイントを見きわめよう。

←ジャンプ後、そのままボタンをはなさず方向キーで位置を決めよう。写真の位置でボタンをはなし、すべてのかけらを取れ！

point C-6 まずは、はばたかない!?

かけらが2列に分かれているので、最初にはばたきを使うのは厳禁!! まずはふつうにジャンプして、1列めの2つのかけらを取ろう。その直後にははばたきを使って、2列めの上空に移動だ。

←はばたきは落下中に1回しか使えない。1列めのかけらを取ったらジャンプボタンではばたき、2列めに移動だ。

point D-7 絶対無敵! オゥグゥ登場

巣穴の奥からヌゥーッと顔を出す、オゥグゥ。食べられるとダメージを受けてしまうので、おとりの敵を投げつけてそのスキにかけぬけよう。ただし、この先には卵がある。1匹をオゥグゥに投げたら、すぐにもう1匹のムゥをつかまえ、卵に当てて割るべし!

←オゥグゥは、どうがんばっても倒すことができない。おとりの敵をムシャムシャ食べている間に、巣穴の前を通りぬけよう!

point D-8 左のかけらを見のがすな

上昇気流で足場をこえ、先へ進んで行くのだが、その前に、上昇気流の左にあるつむじ風へ乗ること! そこからさらに左にかけらがあるはずだ。つむじ風からジャンプしてフラムゥをつかまえ、2段ジャンプを使って取ろう。

←つむじ風に乗るまでは、このかけらに気づきにくい。意味ありげに配置されているつむじ風の近くには、何かあるということだ。

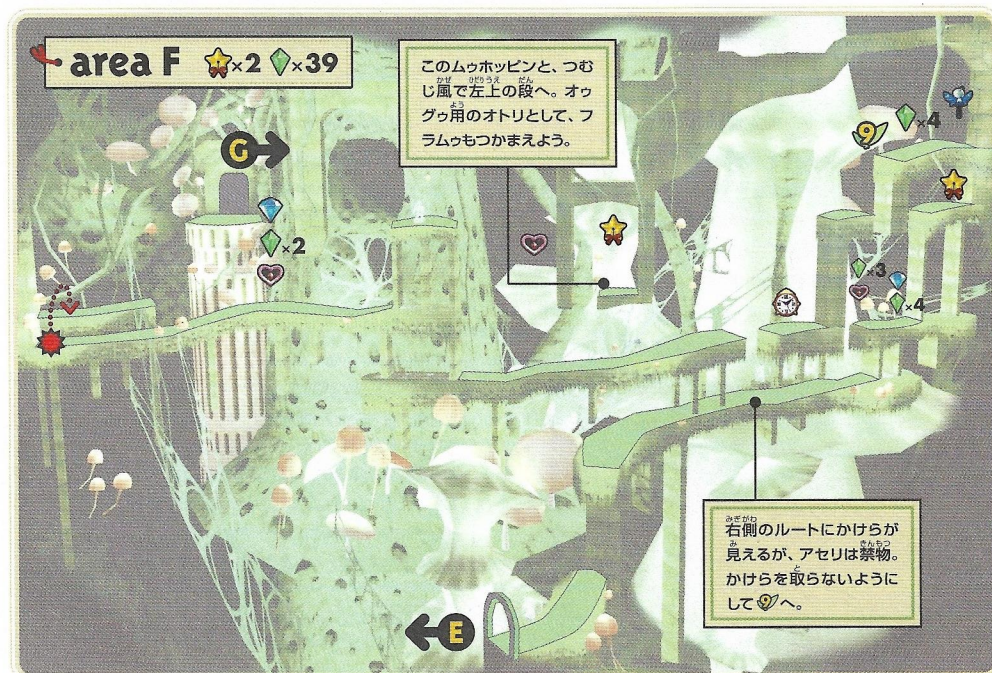
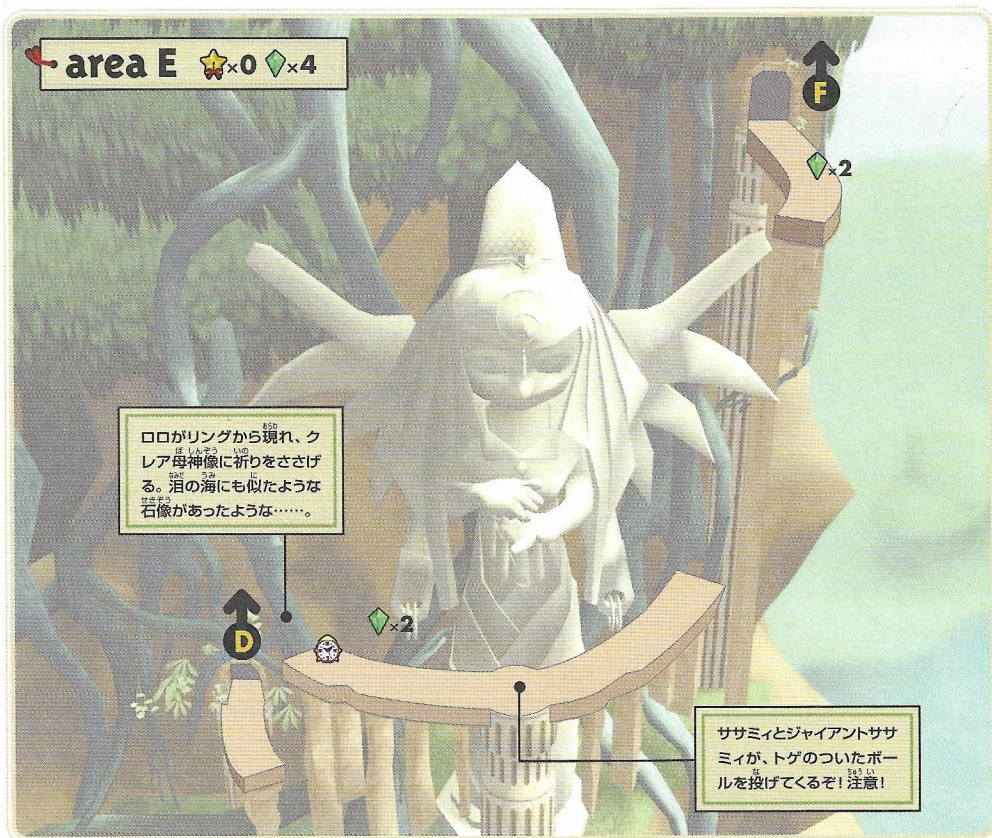
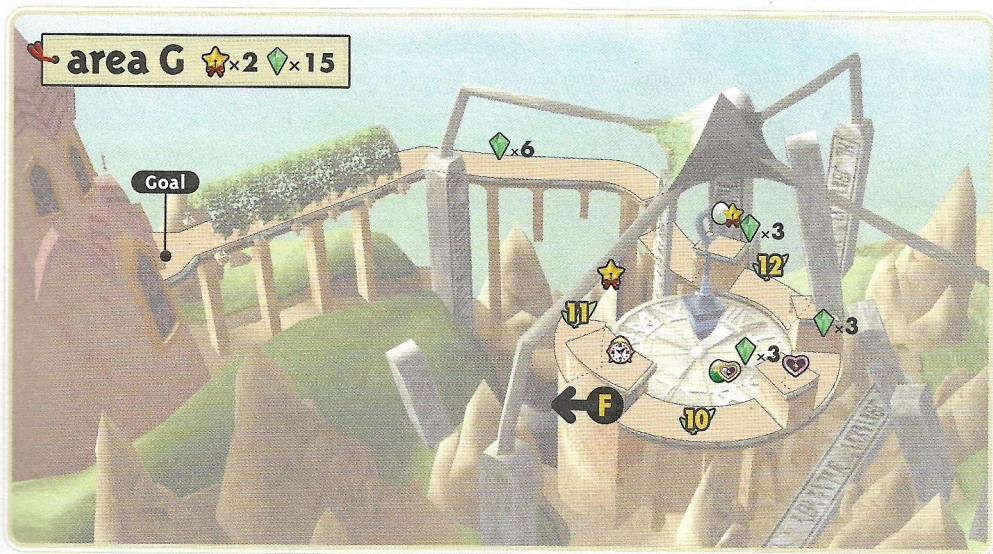
聖地ラ・ラクーシャ ～巫女の地～

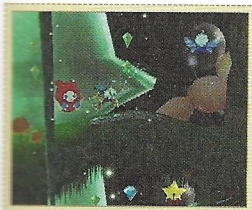
area E ×0 ×4

×2

ロロがリングから現れ、クレア母神像に祈りをささげる。涙の海にも似たような石像があったような……。

×2

ササミィとジャイアントササミィが、トゲのついたボールを投げてくるぞ！注意！

point F-9 鏡の精を有効利用

ここまで来たら、鏡の精に風だまを当て、このあたりにある夢のかけらをすべて2倍にしてしまおう。以下の写真のとおりに行動したら、鈴の左下にあるトランポリンで、ジャンプ!! さらにムゥを使って2段ジャンプすれば、鈴も取れるはずだ。

←9の手前まで来たら、ムゥをどこかへ投げて鏡の精の下まで進もう。このとき、かけらを取らないよう注意すること。

←ムゥが再出現するのを待って、鏡の精に風だまを当てる。すぐにかけらを取り、ムゥをつかまえて足場から飛びおりよう。

point G-10 振り子で柱を破壊!

右方向へは、柱がジャマになって進むことができない。とにかく柱をこわすのが先だ。敵をつかまえ中央のふりこに向かって投げてみよう。うまくヒットすれば振り子はいきおいよく画面奥に向かっていき、柱をひとつこわせるぞ。

point G-11 残りの柱も大破壊!!

残る柱はあと1本。今度はここから10と同じように振り子に敵を当て、柱をこわしてしまおう。通路左側にあるモメットドールズの鈴を取ったら、こわれた柱を抜けて右に向かって進んでいこう。

point G-12 最後の鈴を見逃すべらかず

こわした柱の台座の上に見えない卵がある。台座の上を歩いただけでは現れないので、ちょっとジャンプしてみよう。中身は6つめのモメットドールズの鈴だ。これを取ったらゴールへダッシュ!

Next Story 新米巫女の誕生

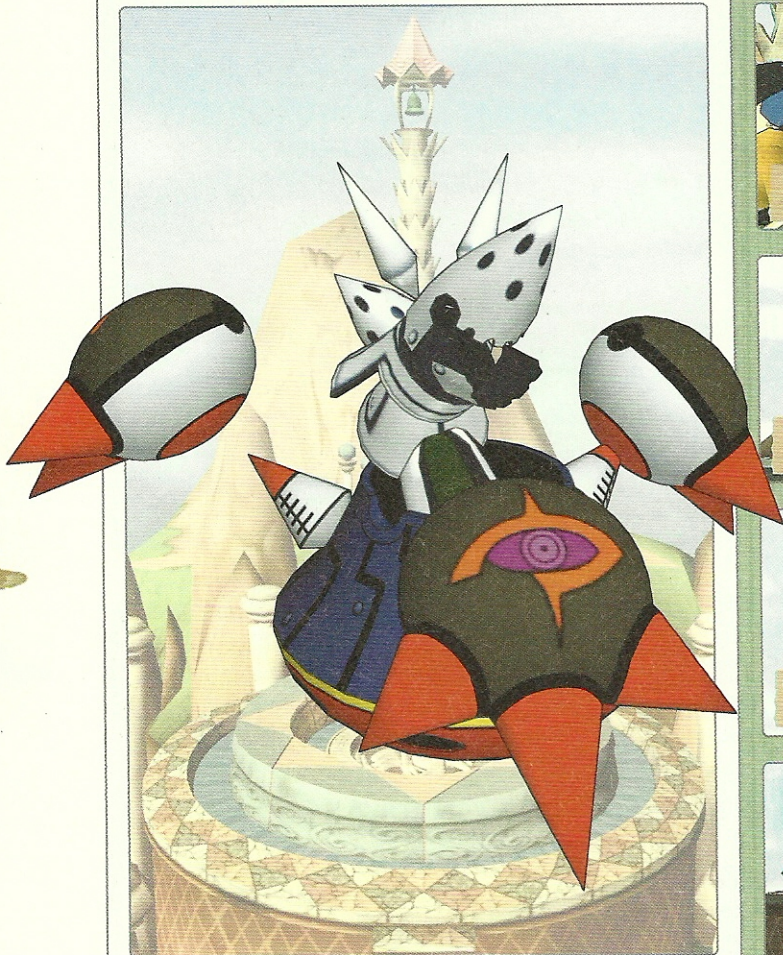
泪の海でためしの鐘を鳴らしたことや、世界を救いたいと願うロロの気持ちが認められ、ロロは念願の巫女の資格を手にすることができた。そして、新米巫女ロロの初仕事は「安らぎの鐘から、鐘の力を得る」こと。安らぎの鐘めざして、いざ出発!

←「巫女の証」を与えられたロロ。大巫女の期待にこたえ、ルーナティアを救うべく、クロノアとともに旅立つのだ。

Boss Stage

Claire Moa Temple

クレア・モハ寺院

4つの国の鐘の力を集めることになったクロノアたち。ます
やすらぎの鐘から……と、到着した一行を迎えたのは、空
ナと幻獣・鋼殻奇獣フォルガラン。レオリナはクロノアのリン
ねらっているようだが、もちろんわたすわけにはいかない!

鋼殻奇獣 フォルガラン

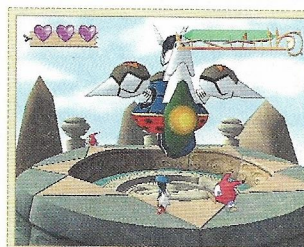
Folgaran the Armor Beast

空賊レオリナが連れてきた巨大幻獣。よろいを身にまとった姿や、頭部からトゲの弾を発射するところを見ると、機械のようにも思える。しかし、その内部にはヘビ状の本体がかくれ、鋼鉄のよろいをあやつっているらしい。

Step 1 おしりの光る弱点を狙え!!

フォルガランの弱点は、シッポのオレンジ色に輝いている部分。そこをめがけてムゥを4回当てるのだ！　フォルガランが頭から撃ちだしてくるふたつのトゲは、回転しながら足場を移動する。ムゥをぶつけて破壊するか、飛び越してかわそう。ふたつのトゲがぶつかると自然消滅してしまう。

♥ハートの出しかた♥

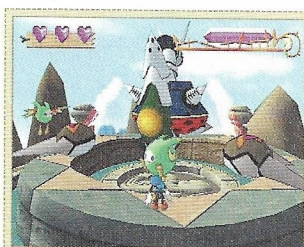
弱点以外の部分にムゥをぶつけていくと、7回目以降ぶつけるたびに1/2の確率でハートが出現。ただし1度ハートが出現したら、ふたたび本体に7回以上当てないとハートは出ない。

⬅オレンジに点滅している部分が弱点。ムゥを当てると高速回転を始めるが、しばらく待てば遅くなる。

➡トゲトゲが近づいてきたら、まずジャンプ。フォルガラン本体への攻撃は、それからだ。

Step 2 ツメを飛び越え、弱点を攻撃!!

フォルガランについていた3つのツメが、足場におりてきて大回転！　ツメをジャンプでよけつつ、さらにおしりの弱点にムゥを4回ぶつけよう。ダメージを与えるとツメの回転が速くなっていくが、向かってくるツメにムゥを当てれば逆回転になり、スピードをゆるめることができる。

♥ハートの出しかた♥

回転するツメを追いかけるようにして後ろから敵をぶつけると、1/2の確率でハートが出現。だけど、向かってくるツメに敵を当ててもハートは出現しないぞ。

⬅弱点はまったく同じ。せまりくるツメをかわしながらねらいを定めてムゥを投げろ！

➡向かってくるツメにムゥを当てれば速度が下がり、追いかけるように当てると速くなる。

Next Story 次なる目的地は、ジョイラント中央広場！

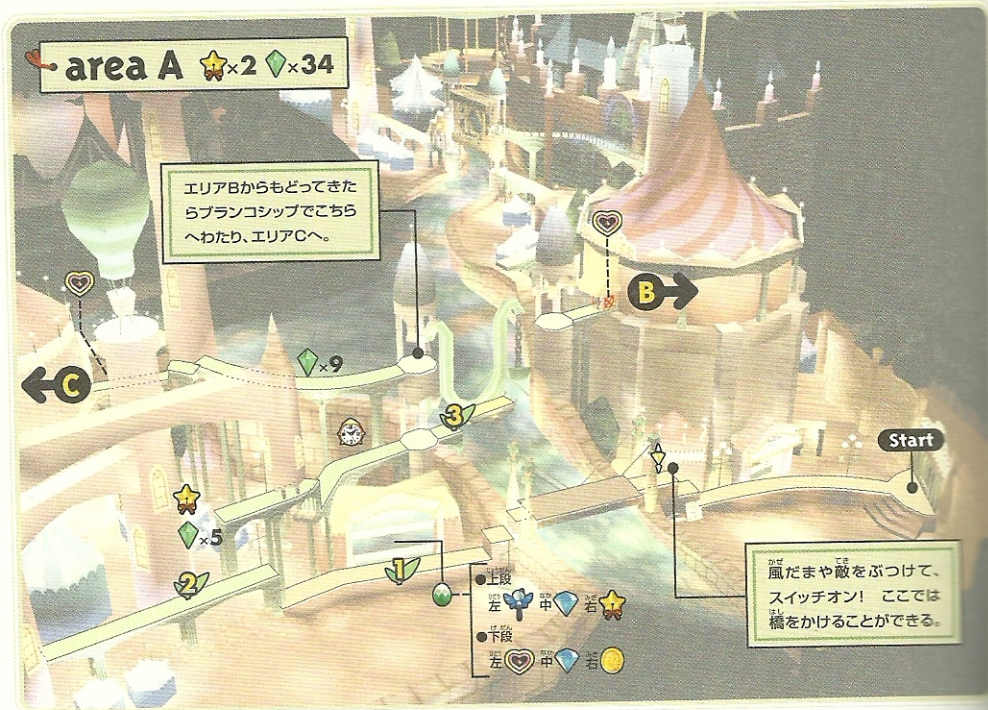
ひとつめの鐘の力(エレメント)を手に入れたクロノアたち。バグジにことの成り行きを話していると、ジョイラントの開国時間に……。ジョイラント中央広場に到着すると、いきなりレオリナの相棒タットにエレメントを盗まれてしまった！　しかもタットは分身して二手に分かれてしまったぞ！　どうする？クロノア。

⬅二手に分かれたタットの行き先は、ジャングルスライダーとジョイラント大遊園地。どちらに行けばいいのだろう……。

ジョイラント大遊園地 ～遊園地をかけぬけろ～

夢のかけら
total
150

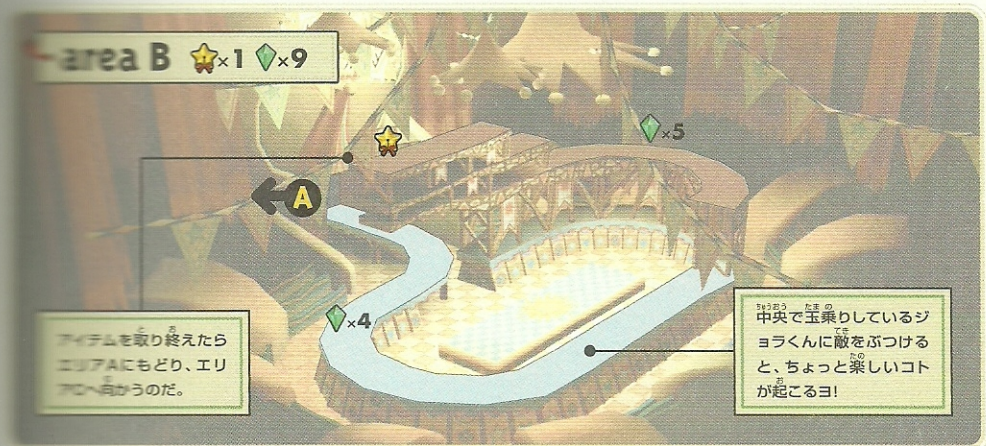
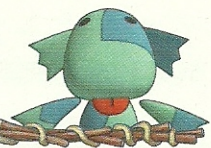
Joilant Fun Park

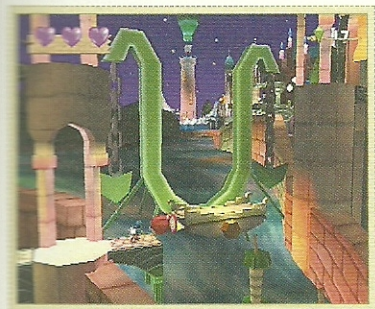
ジョイラント中央広場で二手に分かれてしまったタットだが、実はどちらに進んでもストーリー的には大丈夫。とりあえずやって来たのはジョイラントの中心である大遊園地ゾーン。エレメントを取りもどすため、とにかくタットを追いかけるのだ!

point A-1 タマゴ射撃場

6つ並んだ卵を適当に割ってしまっては、すべてのかけらを集められない。まずは上段中央の卵を割って青いかけらを出現させよう。続いてすばやく上段左の卵を割り、鏡の精を取る。さっき出現させた青いかけらと下段中央の青いかけらを先に取ろう。

←敵をつかまえて卵に投げるときは、もう1匹の敵に近い場所から投げたほうがいい。次の卵をすばやく割ることができる。

point A-2 親切なタットちゃん

にくたらしいタットが登場。と思ったら、もキットンの使いかたをアドバイスしてく…。キットンはジャンプボタンを何回もく舞い上がることができる。途中にある取りながら上段へ移動しよう。

point A-3 当ててぶらぶらブランコシップ

船体についているマトに敵をぶつけることで、ブランコシップが大きくゆれるようになる。2回ほどヒットさせたら、ムゥをつかまえてブランコシップに乗り、右上の足場からエリアBへ行こう。

←どんどん当ててブランコシップに勢いをつけよう。しばらくすると動きが小さくなってしまうので、急いで右上へ。

point C-4 スイッチで、開けゴマ!

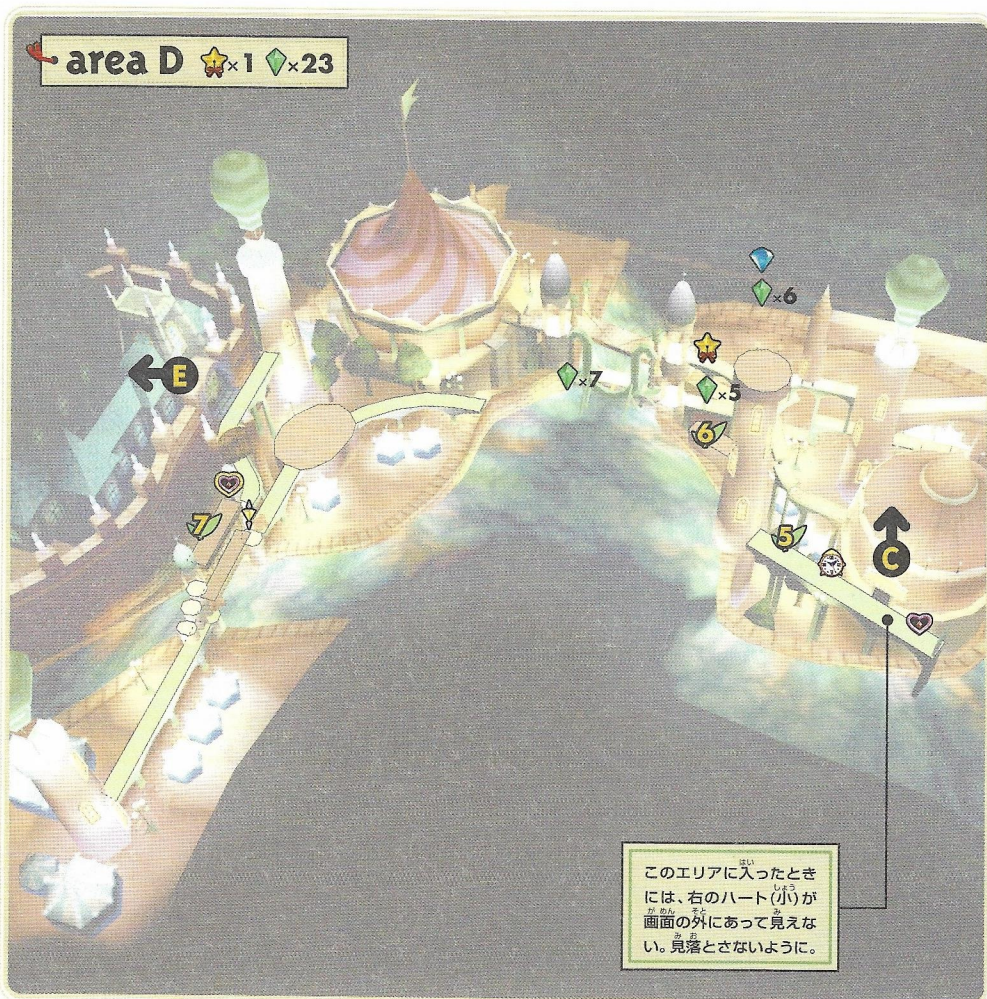
ムゥを使って上段へのぼったら、足場の右端に立ってムゥホッピンをつかまえよう。これで、さらに上の足場へ2段ジャンプできる。あとは、スイッチを入れてとびらを開けるだけ!

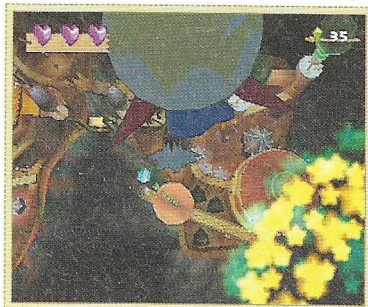
←最初に2段ジャンプするときはムゥを使うこと。ムゥホッピンを使ってしまうと、下におりるまで再出現しないのだ。

area D ×1 ×23

←E

C

このエリアに入ったときには、右のハート(小)が画面の外にあって見えない。見落とさないように。

point D-5 ジェティモにつかまり急上昇!

ジェティモにつかまると、左側の塔よりもさらに高い場所まで一気に上昇。塔の上空には夢のかけらがあるぞ。ジェティモが消えてしまう前に方向キーを左に入れつつ、かけらの真上まで移動しよう。

←ジェティモは上昇後、しばらくすると消えてしまう。ぶら下がっている間に方向キーでかけらをねらうようにしよう。

point D-6 キットンで空中大移動!

ここから先は、キットンでかけらを取りながらの移動になる。ただし、途中で下に落ちてしまうとアウト！　大切なクロノアをひとり失ってしまうことになるぞ。クリアだけが目的なら、ムリせず左側の足場まで一気に進んでしまおう。

point D-7 いじわるタットちゃん

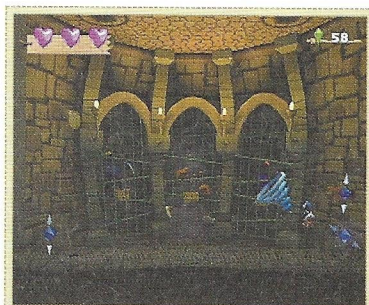
スイッチを入れて橋をおろすと、なんと、タットが橋の上段を破壊してしまう。でも、大丈夫!　そのまま左に進んでいけばムゥがいるはず。こいつをつかまえてつむじ風で上段へのぼり、こわれた橋を2段ジャンプで飛びこえれば難なくクリア!　再びタットの追跡を続けるのだ!

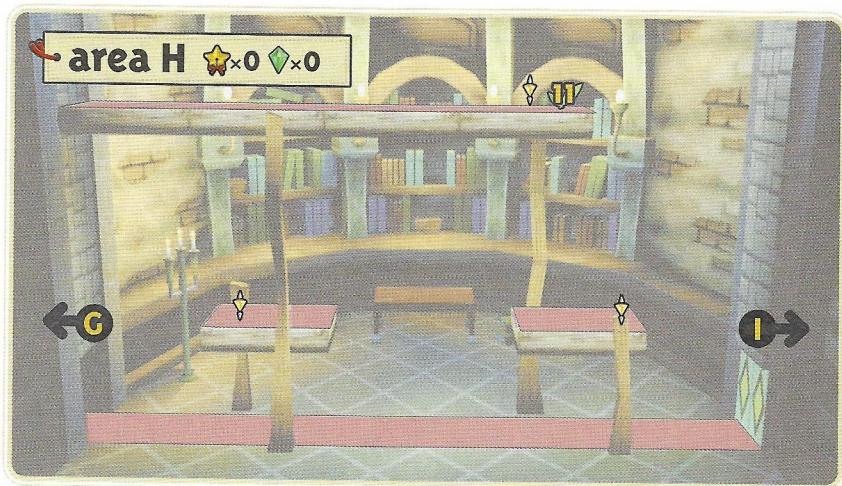
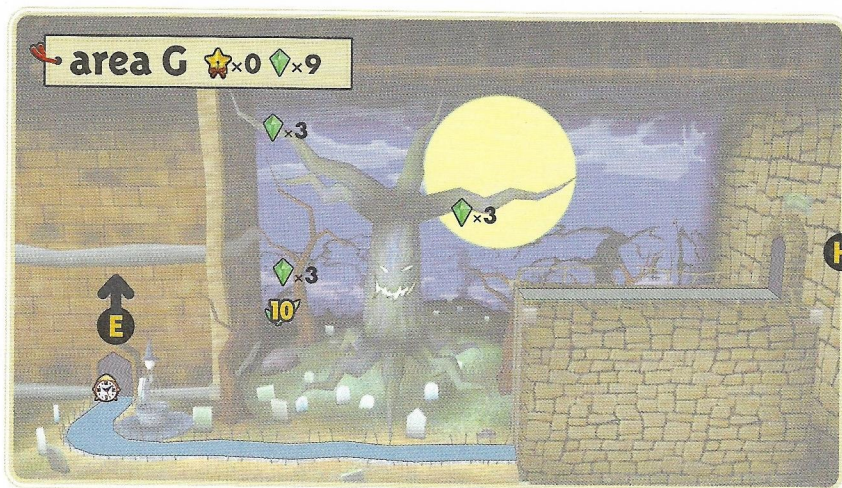
point E-8 燃えさかる通路

青白く燃えている炎にふれるとダメージを受けてしまう。通路を移動しているムゥボゥに乗って先へ進もう。途中で道が途切れているが、ムゥボゥが勝手にジャンプしてくれるから大丈夫だ。

←ムゥボゥに乗ったらヘタにジャンプをしない方が安全。移動はムゥボゥにまかせて、モメットドールズの鈴を風だまでゲットしよう。

point F-9 初登場3連スイッチ

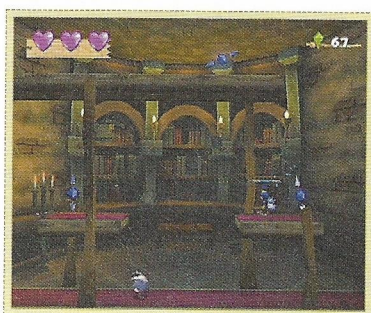
ここは3つのスイッチを同時に入れなければならない3連スイッチ。最初に右側のスイッチふたつをオンにして、すぐにつむじ風で左側のスイッチへ。これで全部のスイッチをオンにできるはずだ。

←右側のスイッチから始めないと、絶対に間に合わない。つむじ風に乗るときは着地するまで方向キーを左に入れておこう。

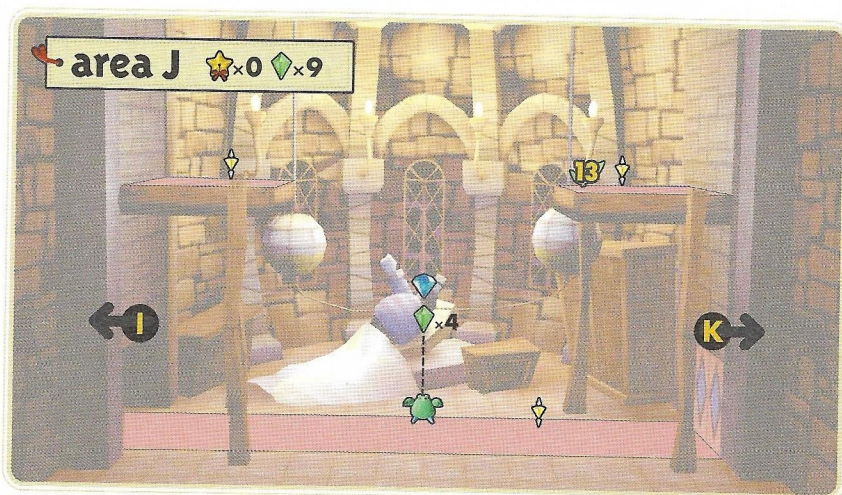
ジョイラント大遊園地～遊園地をかけぬけろ～

point G-10 パージがジャマ！

キットンを使って、空中のかけらを集めよう。ただし、かけらの周囲にはパージがぐるぐる回っているぞ。ふれてもダメージは受けないものの、はじかれるのでうっとおしいのだ。

←キットンは何度でも現れるので、途中で消えても心配無用。かけらを取り終えたら、右の段差もキットンでこえよう。

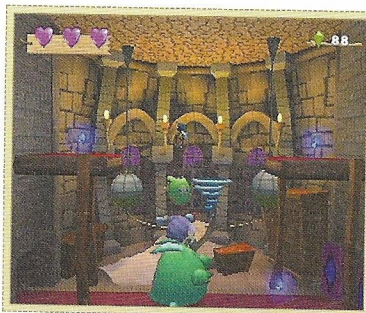
point H-11 敵を当ててスイッチオン

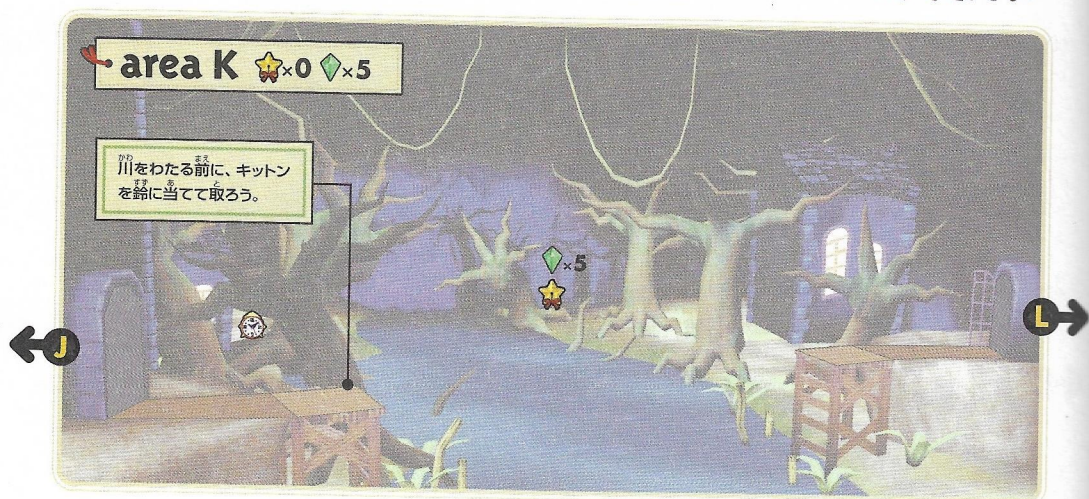
またまた3連スイッチ。まずは、2段ジャンプとキットンを使って最上段まで進み、スイッチをオン。次に右下の足場へおりてスイッチをオン。すぐに、キットンを左のスイッチに投げつけよう。

←遠くはなれた場所にあるスイッチは、敵を当ててオンにする。これをうまく使わないと、通れない場所も出てくるのだ。

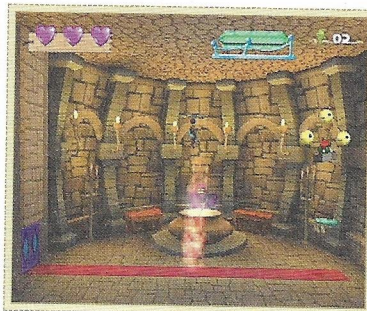
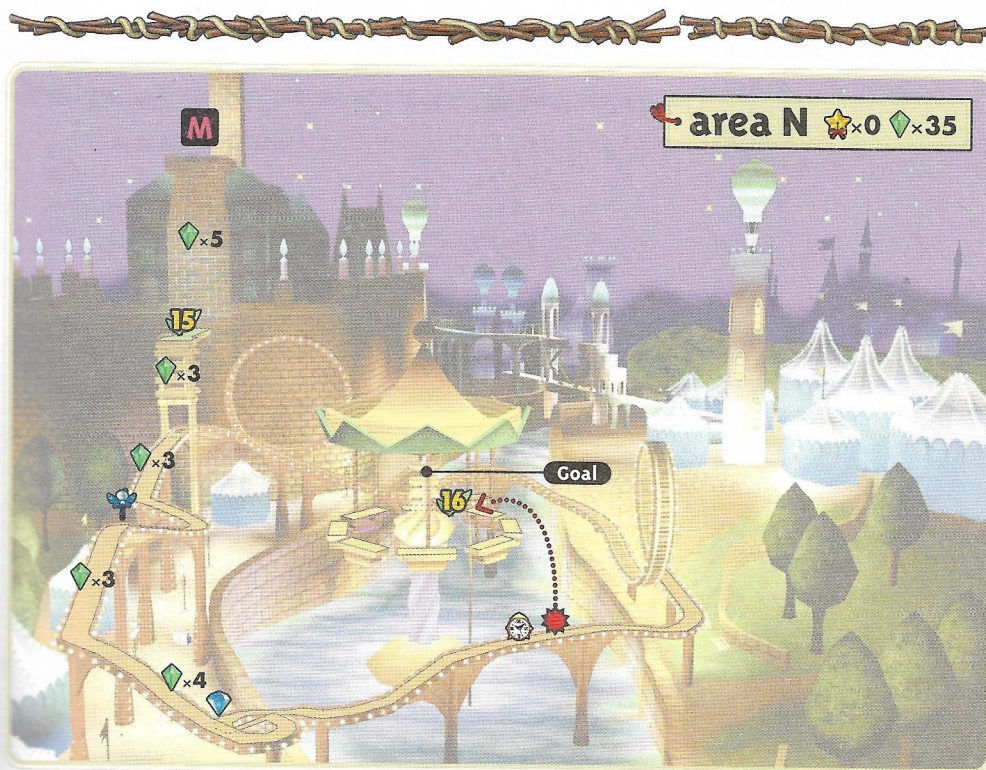
point I-12 ジャイアントムゥを踏み台に

ジャイアントムゥに風だまを当てて座らせると、頭の上に乗ってもダメージを受けないぞ。近くのムゥをつかまえてジャイアントムゥの頭に乗り、2段ジャンプ! これでつむじ風に届くはずだ。

←ジャイアントムゥを座らせたら、すぐにムゥをつかまえて頭上へ乗ろう。しばらくすると起き上がるので、すばやく行動すること。

point J-13 フラムゥの使い方がポイント

化けムゥをふみ台にして、上段右上へのぼろう。フラムゥをつかまえたら左側のスイッチに投げ、次にここのスイッチを入れる。すぐに下におりて3つめのスイッチを入れればバッチリ間にあう。

←エリアKへのとびらが開いたら、再び右上段のフラムゥをつかまえよう。これで化けムゥを倒して、かけら9個ゲットだ。

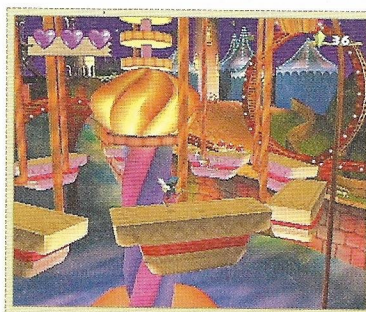
ジョイラント大遊園地 ～遊園地をかけぬけろ～

point L-14 お化けバルーンズをうち破れ!!

部屋に入ると、お化けバルーンズが戦いをいどんでくる。部屋の両側にいるキットンをつかまえ、空中で投げつけるようにして応戦だ。敵に3発ヒットさせれば倒すことができるぞ。

←敵は銀色の弾を2発ずつ撃ちだしてくる。この弾自体にはふれても平気だが、爆発して燃え上がる火柱にはふれないこと。

point N-15 前方注意！ 足場はレール!?

ここから下はジェットコースターのレールになっている。常時数台の乗り物が稼働しているため、おりるときも下をよく確認すること。ジェットコースターがやって来たらジャンプでかわそう。

←上り坂ではジャンプの飛距離が伸びないので、コースターをかわしにくい。上り坂でよけるときは、はばたくようにしよう。

point N-16 タット捕獲大作戦!!

ようやくタットを追いつめた！ 回転塔の上下する足場を移動してタットをつかまえよう。タットの逃げ足はさほど早くないので、落ち着いて近づけば大丈夫。ただし、足場をふみ外すとアウトだぞ。

←時間制限はないので、確実にタットに近づくことに専念しよう。タットに追いついたら風だまを使ってつかまえろ！

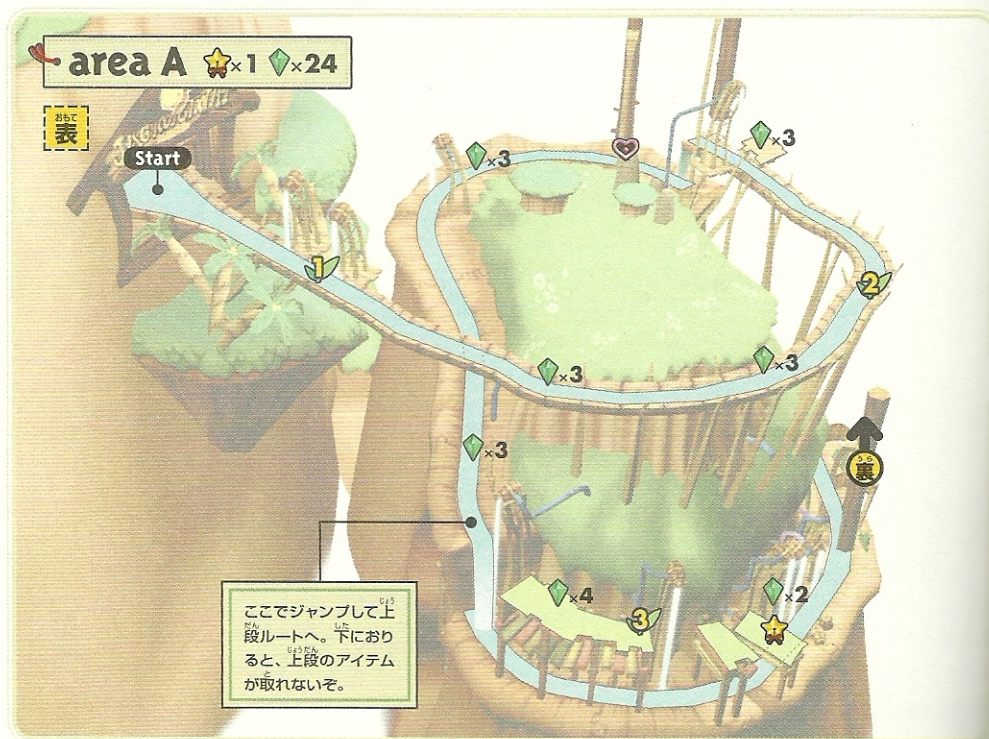
Next Story ありゃ？ エレメントは!?

タットをやっと追いつめ、つかまえたというのにどうやらエレメントは持ってないみたい。ということは、もう1匹のタットが持っているということ!? ここでガッカリしててもしょうがない……。気を取り直して、ジャングルスライダーへ向かうのだっ!!

←白タットを見事つかまえることに成功したのだが、エレメントは取りもどせなかった。苦労が水のアワ……。

Jungle Slider

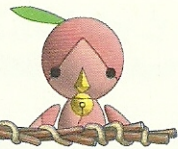
ジャングルスライダー～大激流～

二手に分かれたタットのうち、もう片方はここにいるはず!!　ジョイラント名物のジャングルスライダーは、フロートボードにのって川を下るスリル満点のアトラクション。これでタットを追いかけ、うばわれたエレメントを取りもどすのだ!

point A-1 すべり出したら止まらない!

ボードに乗っているときは、方向キーを進行方向に入れればスピードアップ、逆に入れればブレーキをかけられる。かけらや鈴を取るときなど、ゆっくり移動したいときはブレーキを利用しよう。

←スタートしたら逆もどりは不可!!　いつもは、風だまで取るようなアイテム類も、ここではボードで触れるだけで取ることができる。

point A-2 ボードで2段ジャンプ

ボードに乗っている間も、敵をつかまえれば2段ジャンプができる。前方をすべっているムゥボーダーズをつかまえ、高い足場へ2段ジャンプ。これで上段のかけらをゲットだ。

point A-3 スピードの出しすぎに注意

ピンク色のボードトランポリンを使い、前方のかけらと鈴を取ろう。ただし、普通に進むと勢いよく飛びこえてしまう。ジャンプ台に乗ったら方向キーを左に入れ、スピードを落とすこと。

←ジャンプ中もブレーキは有効。うまくジャンプ台に乗れても、スピード調節を忘れてしまっては元も子もないぞ。

point A-4 うまくくぐれば万々歳

上下に動いているササルンの真後ろに、かけらが3つある。ササルンを飛びこえると取りそこねてしまうので、手前にあるハートのあたりからスピードを調整し、うまくくぐり抜けよう。

←タイミングが合わない場合、体力が2つ以上残っているなら体当たり！ 次のエリアですぐにハートが手に入るので大丈夫。

ジャングルスライダー～大激流～

area B ×1 ×9

A

×2

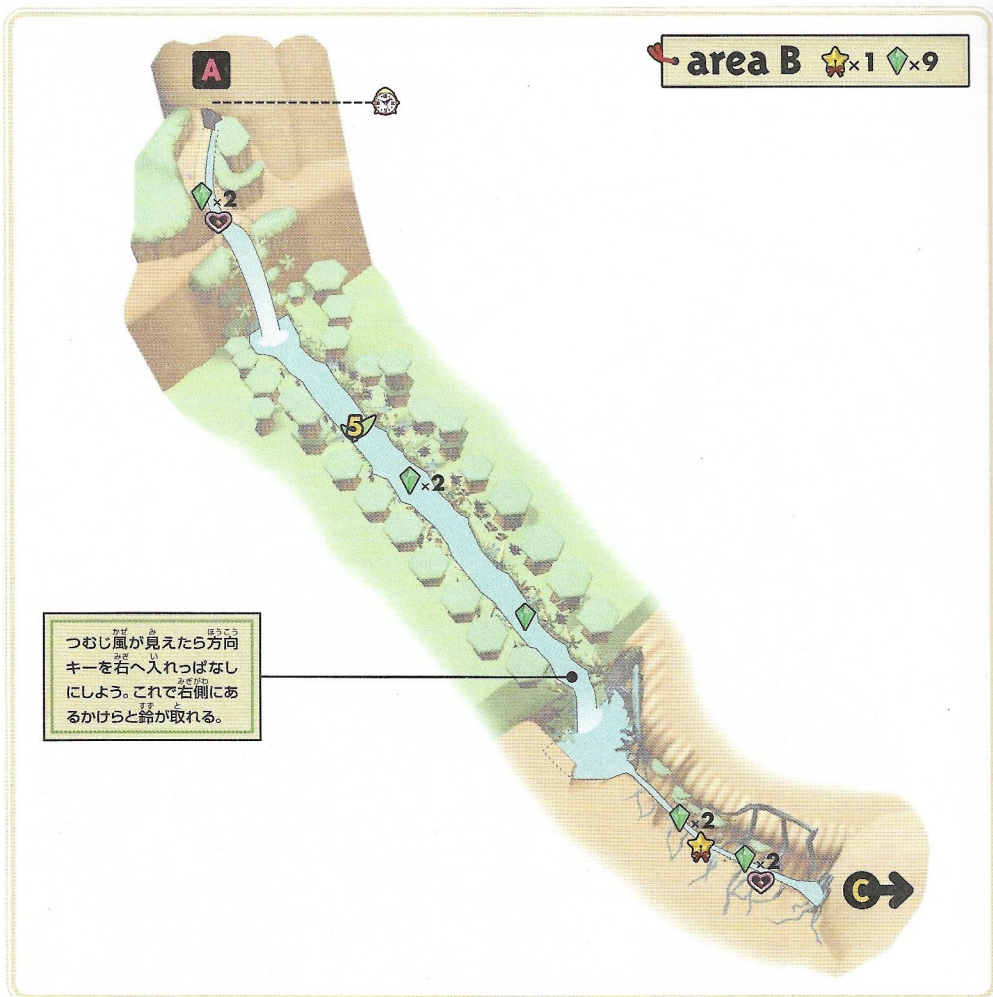
5

×2

つむじ風が見えたら方向キーを右へ入れっぱなしにしよう。これで右側にあるかけらと鈴が取れる。

×2

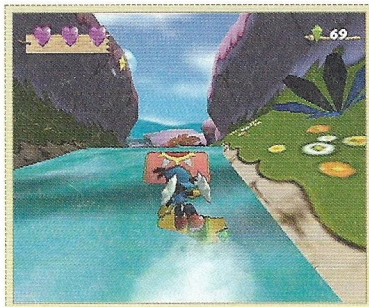
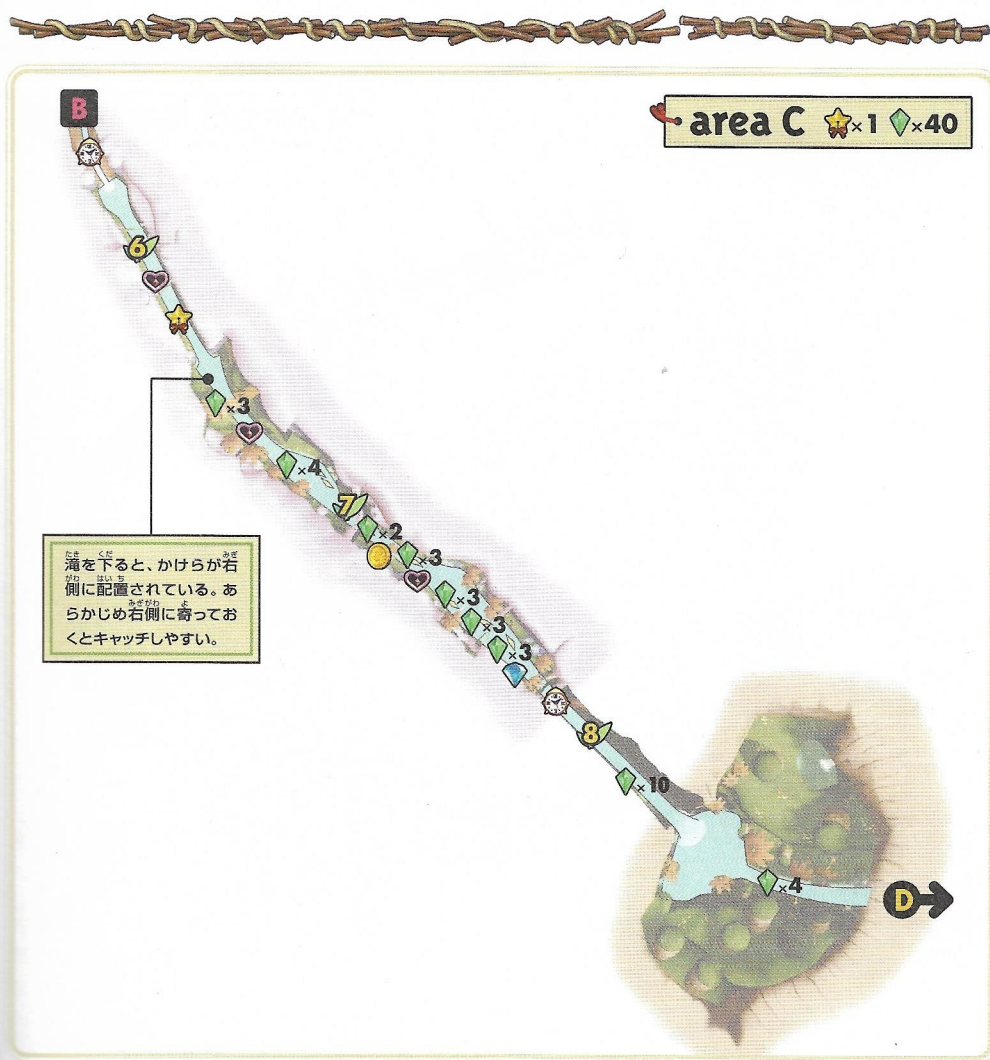
×2

C

point B-5 せまりくるディゴン！

滝を下ると数匹のディゴンが追いかけてくる。左右に移動してかわそう。また、ここにある夢のかけらは、なんと羽根付き。中央、右、右の順に飛んでくるので、確実にキャッチしたい。

←ディゴンをジャンプでかわすのは至難のワザ。左右によけたほうが安全だ。後から来るかけらもキッチリ取っていこう。

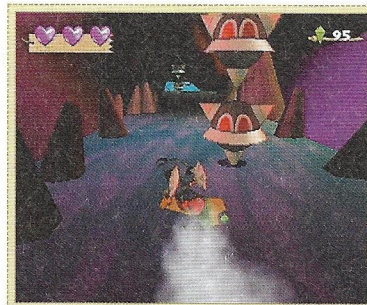
point C-6 ジャンプ台でキメろ

水面に見えるふたつのトランポリンを使って、空中にあるアイテムをゲット。最初のトランポリンは左から右へ飛んでハート、ふたつめは右から左へ飛んでモメットドールズの鈴だ。

←トランポリンの位置をよく確認して、アイテムを取ろう。方向キーで体勢を整えつつ、空中にうかぶターゲットにねらいを定めるのだ。

point C-7 せまい足場は慎重に

水中からせり出している倒木の上に乗り、アイテムを取っていこう。倒木の幅はとてもせまいので、木の上での大きな動作は避けたい。慎重にキーを操作して、途中で落ちないように進め。

←倒木が見えたら早めに軌道修正するのがポイント。倒木の先にあるアイテムには、ジャンプしなければ取れないものもある。

point C-8 ときにはブレーキ

10個のかけらがならぶゾーン。うまく取れないようなら、ブレーキをかけて進むようにしよう。この先の滝をおりると、やや左側にかけらがある。降下中に左へ寄っておくといいだろう。

←上下に連なる2組のササルンを過ぎると、S字状に10個のかけらが並んでいる。その先の滝を下ったところにも4つあるぞ。

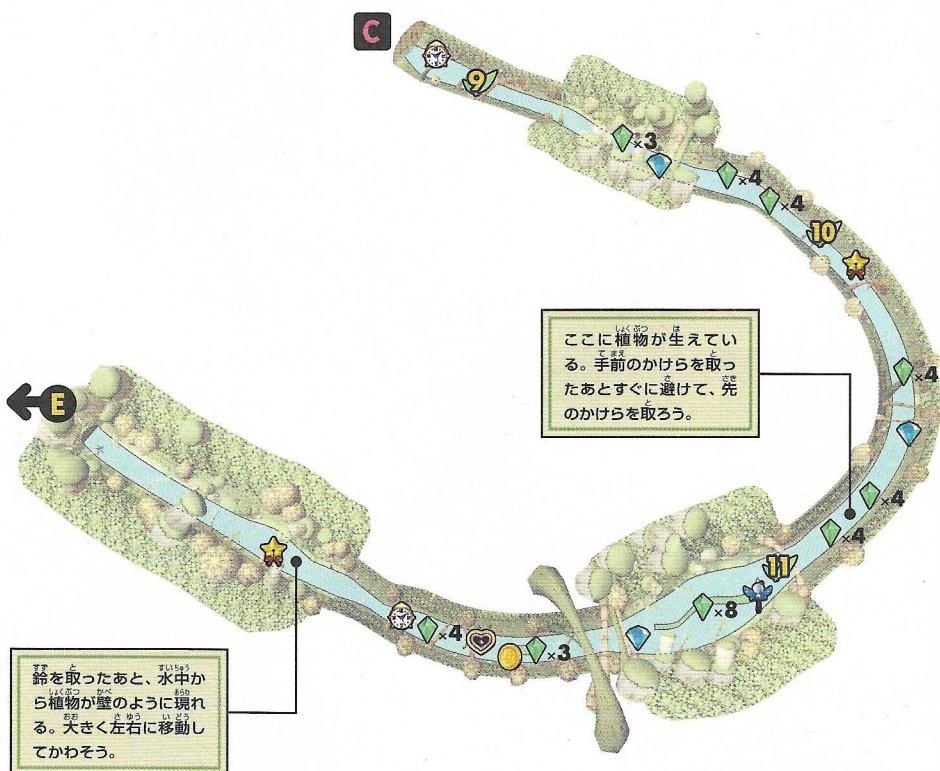
ジャングルスライダー～大激流～

area D ×2 ×69

C

E

ここに植物が生えている。手前のかけらを取ったあとすぐに避けて、先のかけらを取ろう。

鈴を取ったあと、水中から植物が壁のように現れる。大きく左右に移動してかわそう。

point D-9 敵の中から1匹拝借

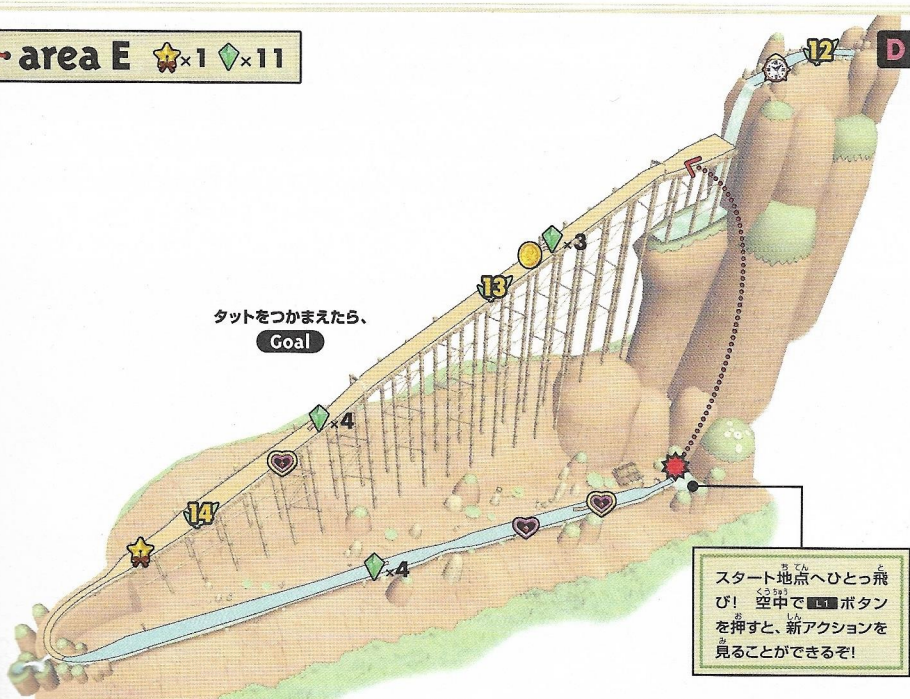
3匹ですべっている敵のうち、1匹を風だまでつかまえておく。そのまま進んで、前方の3つのかけらを取ったら、すぐに2段ジャンプ!　これで上にある青いかけらが手に入るぞ。

←記憶の置き時計の先にムゥボーダーズがいる。つかまえたまま進み、このあたりからジャンプしよう。チャンスは1回のみだぞ。

point D-10 ブレーキのかけすぎに注意!

9と同様に、敵をつかまえて2段ジャンプで鈴を取り、着水後すぐに2匹めをつかまえる。そして、再び2段ジャンプで青いかけらを取ろう。この付近ではブレーキの多用は禁物。敵をつかまえるのが遅れると、2段ジャンプが間にあわなくなる。

point D-11 欲を出すならスピードアップ

鏡の精で倍のかけらをゲットしよう!!　細い足場にあるかけらは、通常のスピードですべて取ることができる。さらに、方向キーを上へ入れながらスピードを出すことで、その先にある3つのかけらも時間内に取れる。成功すれば、このヴィジョンのかけらの合計は153個になるはずだ。

point E-12 最後の追いかけっこ

やっとのことでタットを追いつめることに成功。大遊園地をクリアしていれば、コイツがエレメントを持っているはずだ。にげるタットを追いかけてエレメントを取りもどそう。

←このエリアは何周でも回ることができるので、タットをつかまえるのはアイテムをすべて取ってからでいい。

point E-13 2周め以降は、壁が消える!

2周め以降は、1周めに右側にあった植物がなくなっている。坂の上へもどったら右へ寄り、スピードを上げればタットをつかまえやすい。

point E-14 最後もやっぱり2段ジャンプ

敵をつかまえて2段ジャンプ! アーチの上にある6つめのモメットドールズの鈴を取ろう。もし失敗しても、タットをつかまえなければ何度でもトライできる。1周したあと再度挑戦だ。

Next Story あの爆発音は何だ! 何事だ!!

やっとのことでエレメントを取りもどすことに成功したが、タットは「ま、いっか」とケロッとしている。あれほどけんめいににげ回っていたのは、なぜ? と、そのときどこかで爆発音が鳴りひびいた。どうやらジョイラント中央広場で何かがあったようだ。

←爆発音に驚いているスキに、タットは逃げ出してしまった。とりあえず中央広場に向かうしかなさそうだ。

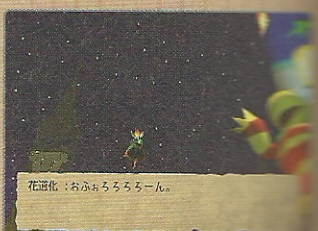
Joilant Plaza

ジョイラント中央広場

ナゾの爆発音の原因を確かめるため、ジョイラント中央広場にやってきたクロノアたち。どうやら鐘の塔は無事だ……と思って見あげると、怪しいカゲ!! それは花道化レプティオだった。近くにレプリオの姿は見えないが、レプリオの放った幻獣に間違いない。

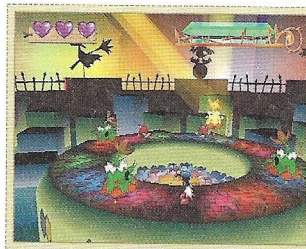
花道化 レプティオ

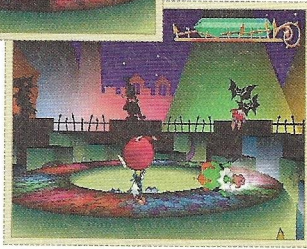
Leptio the Flower Clown

ピエロのような格好をした幻獣で、花を媒介に存在する精霊の一種。分身、回転ジャンプと見ためよりも身軽で、危険を感じるとよろいを着て、ドリル攻撃をしかけてくる。人を食ったような行動と、奇妙な笑い声が特徴的だ。

Step1 本体を見きわめろ!!

分身して攻撃してくるレプティオは、4体中1体が本物。中央から周囲に飛び出してくるときや、ジャンプしているとき、よく観察すると1体だけ回転しているものがあるはず。これにムゥをぶつけるのだ。その後、通路を回転しながら移動するので、さらにムゥを当ててダメージを与えよう。攻撃が7回成功すれば、Step1は終了だ。

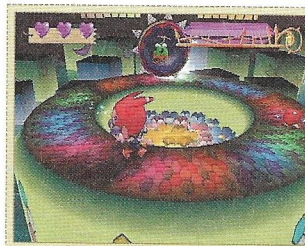
♥ハートの出しかた♥

ニセモノにムゥをぶつけると、レプティオが中央にもどる。これを3回くり返すとハートが出現する。

⬅ニセモノを攻撃したあとのスポットライトでも、本物がわかる。ただし、すぐ中央にもどってしまうぞ。

➡通路を1周半すると中央にもどるので、その前にすばやく攻撃。ヒットするごとにスピードが上がっていく!!

Step2 周囲は頑丈、中身は無防備!

分身攻撃が終わると、ドリルのたくさんついたアーマーレプティオが登場する! このドリルをふり回しているときは、決して近づかないこと。ドリルが引っこんだらムゥをぶつけて、通路上を転がそう。さらにムゥを当てていくのだが、横からの攻撃はムダ。画面奥にいるときのみ本体が見えるので、そこをねらって3回ヒットさせるのだ。

♥ハートの出しかた♥

レプティオが通路を転がってきたとき、ムゥを使って2段ジャンプで飛びこえよう。成功すればハートが現れる。

⬅横に倒れて転がり始めたレプティオ。通路の向こう側にいるときなら、本体がバッチリ見える。攻撃せよ!

➡高くジャンプしたら、通路に炎を放つ合図!! 両側から炎がせまってきたら片方ずつジャンプしてかわそう。

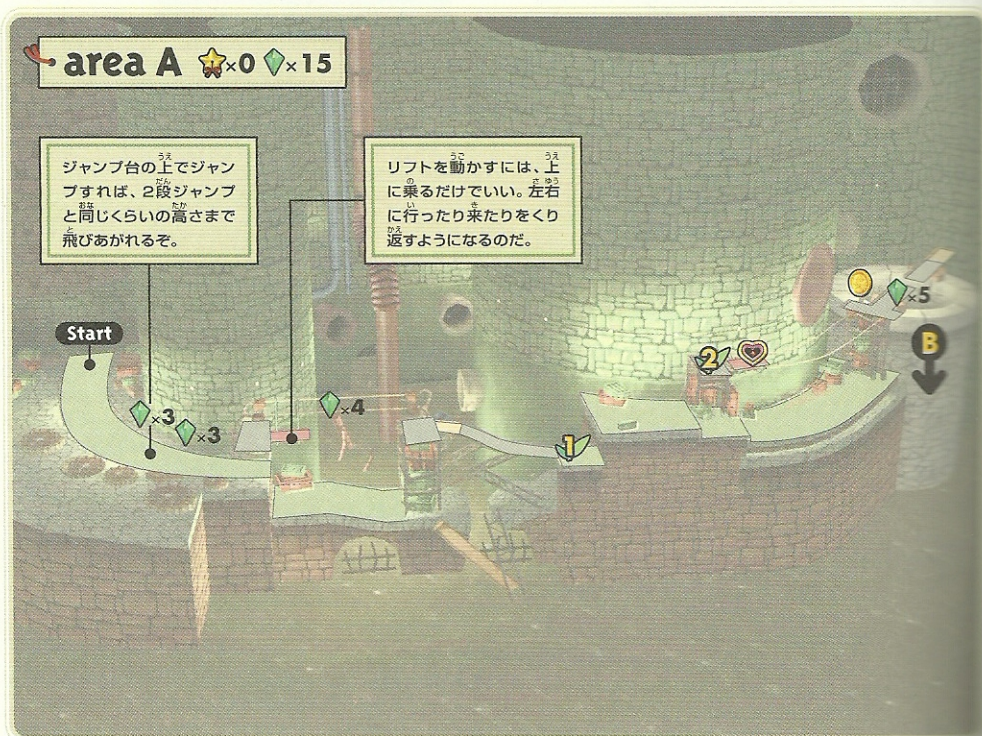
Next Story クロノアの行動が、レオリナの役に立っ!?

やはり、幻獣を放ったのはレオリナだった。タットとの追いかけっこや、幻獣とのバトルでリングのデータが集まったというが、一体何が目的なのか? とにもかくにも、ふたつめのエレメントを手に入れたクロノアたちはさっそくバグジに相談。どうやらウラで、あらそいの国ボルクがからんでいるらしいのだが……。

⬅レオリナのデータ集めのための作戦に、クロノアが利用されたということなのか!? タットは単なるオトリだったのか!?

Underground Factory

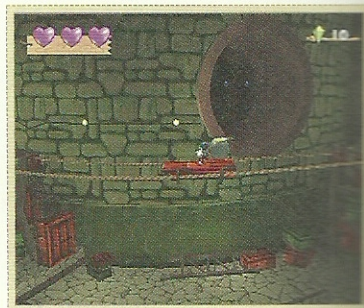
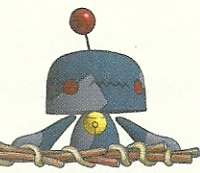
ボルク地下工場～アンダーグラウンド～

怒りの鐘の前に到着すると、すでにレオリナがリングをコピーするための作業を開始！　データを集めていたのはこのためだったのだ。そしてレオリナは、作業のエネルギー不足を解消するため、ボルクにふたつあるエネルギー炉を暴走させせようとしていた。

point A-1 落下物に注意！

上空を飛んでいるフォルビィは、急に羽をとじてクロノアの近くに急降下してくる。頭上には要注意だ。降下直後は地面に突きささっているので、このときにつかまえてしまおう。

⬅急降下してきたと思ったら、地面にグサリ。しばらくの間そのままなので、すかさず風だまでつかまえ、2段ジャンプで先へ進もう。

point A-2 オゥグゥ再登場！

この先にはオゥグゥが待ちかまえている。
考えずに進んでいくと、食べられてしまうぞ。
でオトリ用のボルクムゥをつかまえてリフト
オゥグゥめがけて投げつけよう!

point B-3 オゥグゥ兄弟

2匹のオゥグゥの前を通りぬけるには、2匹のオトリが必要。巣穴の手前でボルクムゥをつかまえて、もう1匹が登場するのを待とう。そして、この2匹を順にオゥグゥに投げつけ、巣穴を突破するのだ。

←1匹めをつかまえたら、このあたりで待機。もう1匹のボルクムゥが背後に近づいてきたとき、持っている敵をオゥグゥに投げる。

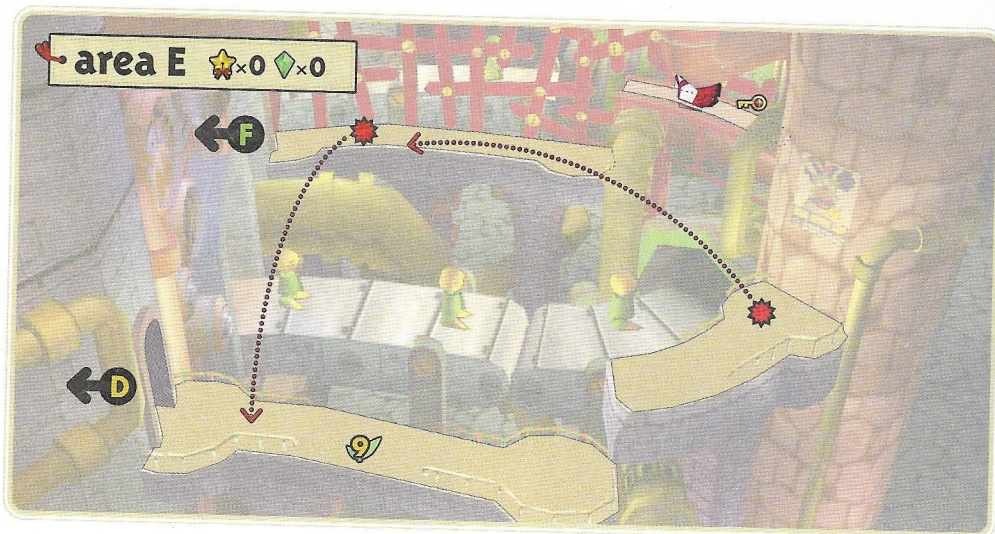
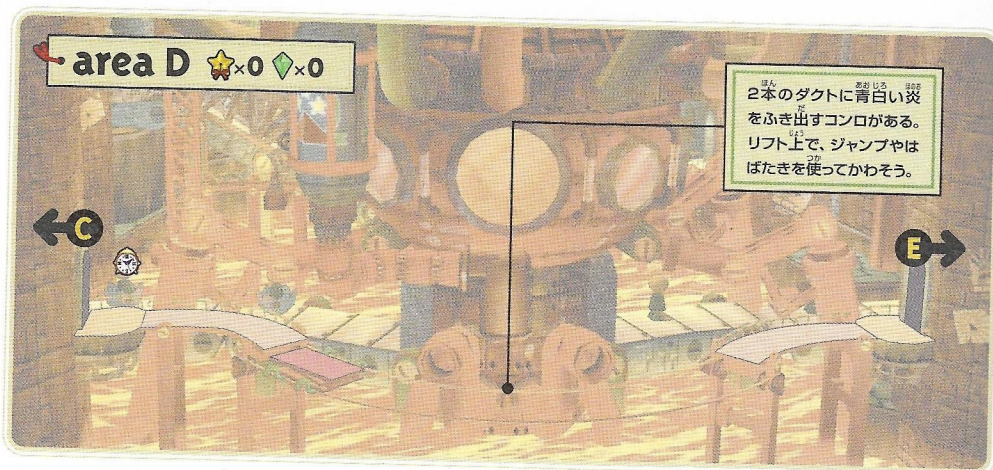
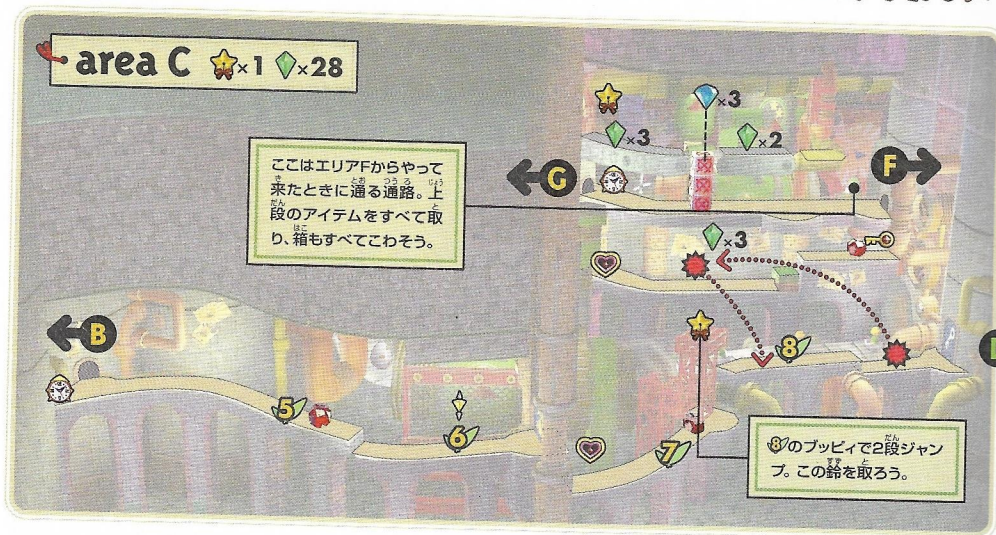
←手前のオゥグゥが、投げた敵をムシャムシャ食べている間に、もう1匹の敵を2匹めのオゥグゥへ投げるのだ。タイミングが難しいぞ。

point B-4 初登場カギ付きとびら

とびらにカギのマークがある場合は、カギを持っていないと開けることができない。ここにはすぐ左上にカギがあるのが見えるが、エリアによってはかなり遠くに置かれていることも……。

←とびらに、カギの絵の入った板が打ちつけられている。近くにいるジッポーを使って2段ジャンプし、上段のカギを取ろう。

←とびらのカギを持っているときは、画面左上にカギのアイコンが表示される。この状態でとびらにふれれば開けられるぞ！

ボルク地下工場～アンダーグラウンド～

point C-5 ブッピィ岩を破壊せよ

ドキドキブッピィは、時間がたつと自爆するおそろしい敵だ。点滅が早くなってきたら爆発する合図！　爆風に巻きこまれないよう、にげたり投げたりしてかわそう。通路をふさいでいるブッピィ岩は、こいつの爆発でこわすことができる。岩に向かって投げつけたら、少しはなれた場所で見守ろう。

⬅ドキドキブッピィをつかまえたら、すばやく岩に向かって投げつけよう。岩の前に落ちた後、しばらくすると爆発する。

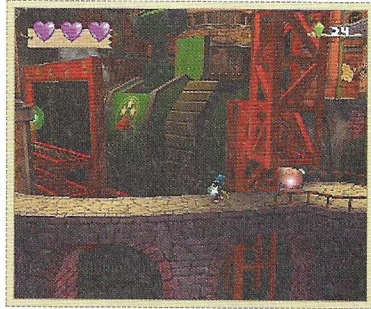
point C-6 爆発でスイッチオン！

大きなとびらが通路をふさいでいるが、カギは見当たらないようだ。このとびらは、スイッチで開けるのが正解。画面奥に見えるスイッチに向かって、ドキドキブッピィを投げてみよう。爆風でスイッチがオンになれば先へ進めるぞ。直接当てることはできないが、爆風でスイッチを入れられるはずだ。とびらが開いたら先へ進もう。

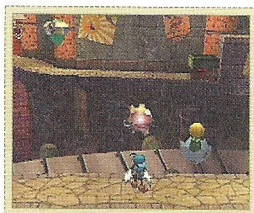
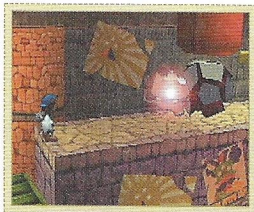
⬅ウロウロしているブッピィをつかまえたら、このあたりから画面奥のスイッチに向かって投げてみよう。しばらくすると……。

⬅スイッチの下あたりに落ちたブッピィが大爆発!!　その爆風でスイッチがオンになり、とびらを開けることができるぞ。

point C-7 ブッピィ投げてまたつかむ

ブッピィ岩をこわしたあと、ブッピィをつかまえて2段ジャンプで段差を飛びこえたい。ところが、赤い鉄骨にブッピィがつかえて進めないぞ！　こんなときは、鉄骨の手前から右に向かってブッピィを投げよう。ブッピィは他の敵と違って、投げても自然に消滅しないのだ。段差の手前に落ちたブッピィを拾い、2段ジャンプで先を急ごう。

⬅ブッピィ岩を破壊したら、再びブッピィをつかまえて右に投げよう。段差の手前に落ちるので、それを拾って2段ジャンプ!!

point C-8 ブッピィの特徴を利用すべし

赤いブッピィは、つかまえてしばらくすると点滅が始まり、点滅が早くなったあと爆発する。ドキドキブッピィよりも、爆発までの時間が長いのが特徴だ。ここでは、赤いブッピィを画面奥の通路に投げてから、フォードンで移動。先に投げた赤いブッピィを拾って岩をこわし、カギを手に入れよう。

⬅まずは、赤いブッピィをつかまえて画面奥へ投げよう。緑と赤の箱よりも左側をねらわないと、下に落ちてしまう。

⬅フォードンに乗って、奥の通路へ。あとは、投げたブッピィを拾って岩をこわすだけ。高い場所のかけらは2段ジャンプ！

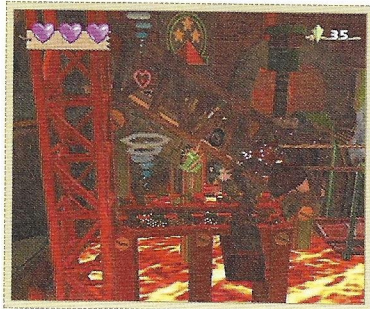
point E-9 2種類のブッピィを使い分ける

8と同様に、ブッピィを奥の通路に投げてカギを取ろう。ブッピィを投げたら、ドキドキブッピィを使って2段ジャンプ！　フォードンで奥の通路へ……。

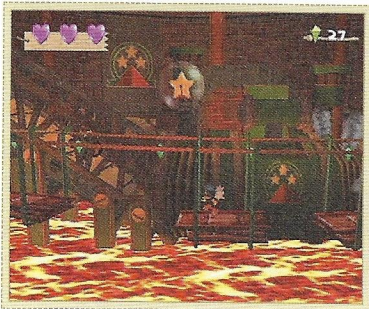
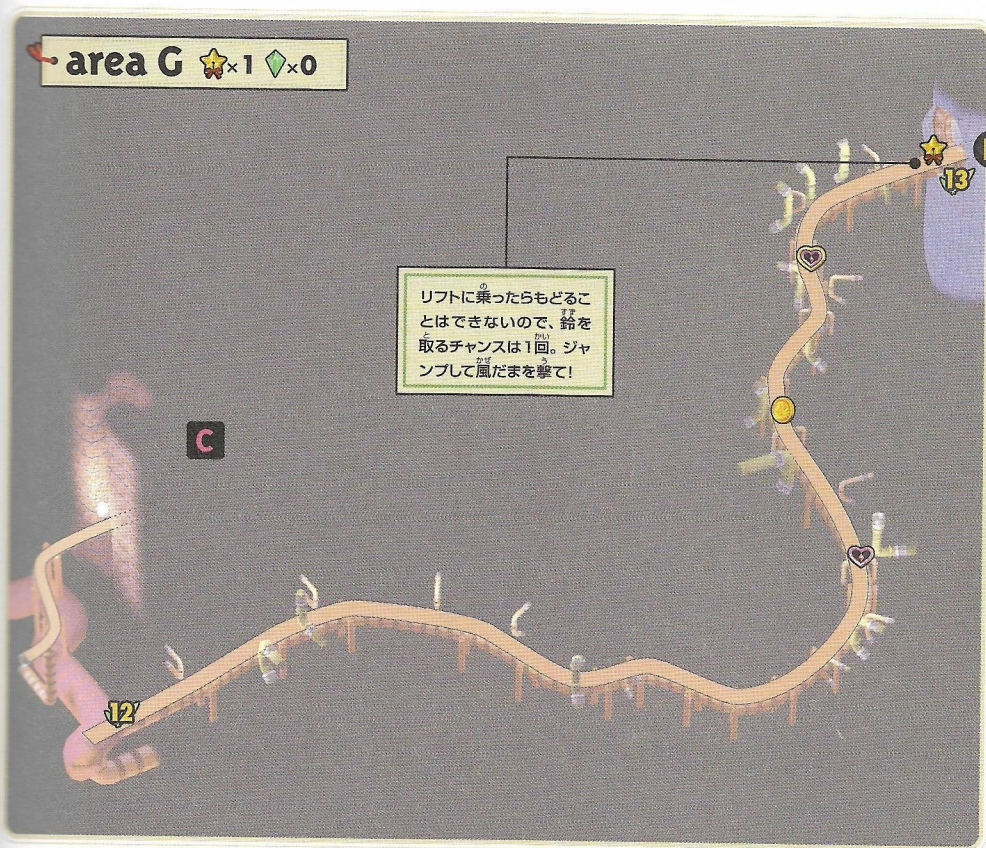
ボルク地下工場～アンダーグラウンド～

area F ★×1 ◆×20

point F-10 かけらを20個取るには？

かけら155個コンプリートをねらうなら、まず、かけらを取らないようにして左へわたり切ろう。そして、フラムゥをつかまえたまま一番右のリフトまでもどり、鏡の精に投げつける。あとは、ひたすらかけらを集めるのだ！　左岸のつむじ風の上にもかけらがあるので、フラムゥを使った2段ジャンプで鏡の精の制限時間内に取ること。

←左上段の青いかけらを取るときは、1回のジャンプでフラムゥをつかまえ、そのままつむじ風に乗ろう。ムダな着地は時間のロスになる。

point F-11 鈴はかけらを取ったあと

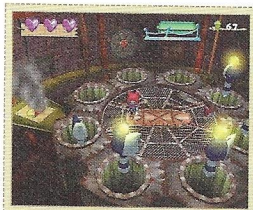
無事に鏡の精を使ってかけらを集め終えたら、今度はフラムゥをつかまえて、リフトの上にあったモメットドールズの鈴を取りにもどろう。ただし、下はマグマの海!!　落ちたらひとたまりもないぞ。中央のリフトの真ん中に立ち、鈴の真下に来たところで2段ジャンプ！　そのまま風だまを発射すれば、難なく、安全に取れるはずだ。

←鏡の精でかけらを取るまでは、鈴を残しておいたほうがいい。まちがって先にかけらを取ってしまうことがあるからだ。

point G-12 ぶらり途中下車は不可の旅

ここからしばらくは、リフトでの移動となる。いくつものコンロンから炎がふき出しているので、左右に移動したり、ジャンプしたりして避けること。ちなみに、リフトから落ちてしまうことはない。

←せまり来る炎をタイミングよくジャンプ! もし、タイミングがズレてしまったらはばたきを使ってカバーしよう。

←タテに燃え上がる炎は、リフトの上を左右に移動してかわす。さらに、アイテムがあるときは、ジャンプして取ろう。

point G-13 スーパータットロボ現る

この先の部屋でタットを発見! スーパータットロボでおそってくるが、負けるわけにはいかない。8つの穴から飛び出すロボにムゥを当てて攻撃しよう。6回ヒットさせれば倒せるぞ。

←金色の光る弾を放って攻撃してくるスーパータットロボ。弾が発射されるまえにムゥを当てれば攻撃を防ぐことができる!!

←クロノアの邪魔をするために、タットが先回りして秘密で作っていたらしい。しかし、いつの間にこんなものを……。

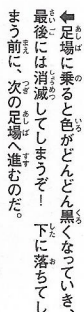
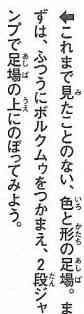
ボルク地下工場～アンダーグラウンド～

point H-14 消える足場の練習だ

緑の足場は、乗ってしばらくすると消えてしまう。ボルクムゥをつかまえて2段ジャンプで足場にのぼったら、急いで先の足場へわたろう。もたもたしてると、落ちてしまうぞ!

←これまで見たことのない、色と形の足場。まずは、ふつうにボルクムゥをつかまえ、2段ジャンプで足場の上にのぼってみよう。

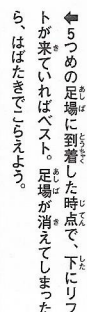
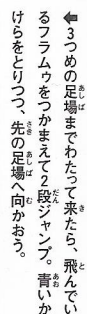
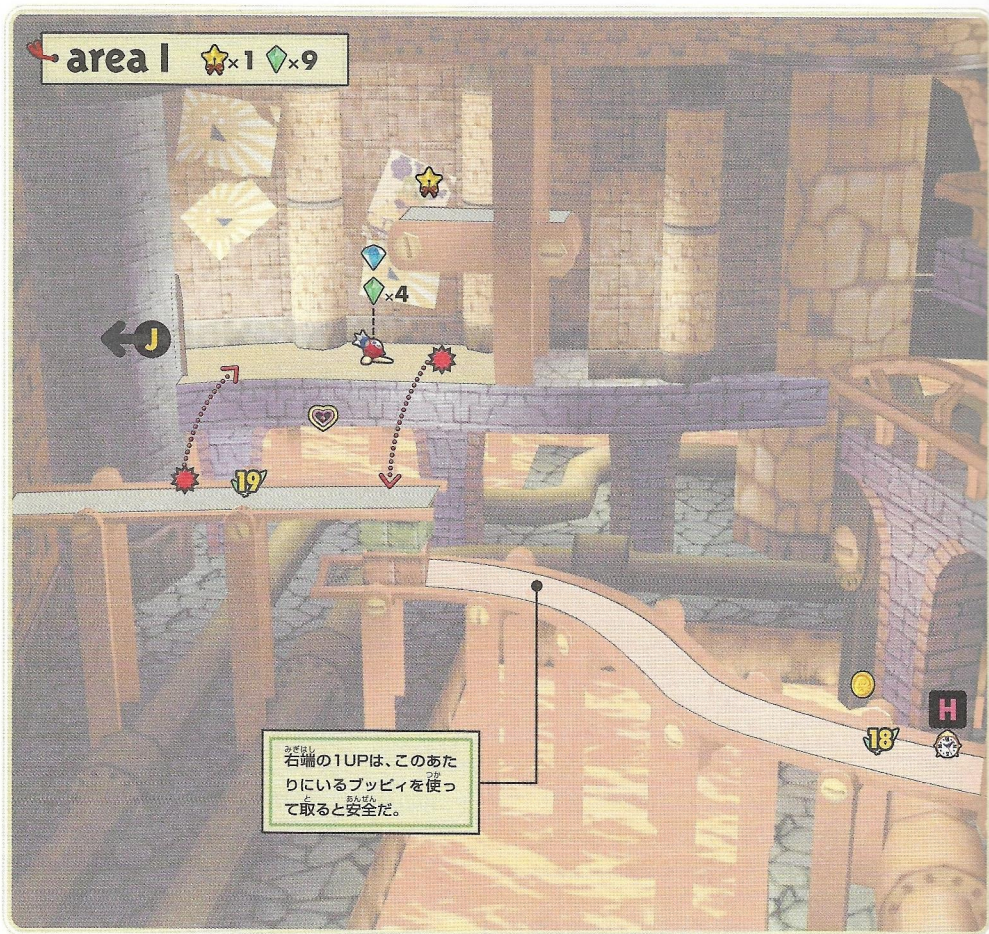
←足場に乗ると色がどんどん黒くなっていき、最後には消滅してしまうぞ！ 下に落ちてしまう前に、次の足場へ進むのだ。

point H-15 消える足場を乗りこえて

リフトに乗ったあと、緑の足場へ飛び移ってかけらを集めていこう。ここも、どんどん進んでいかないと足場が消えて落下してしまう。下はマグマ……。落ちたらアウトだ。

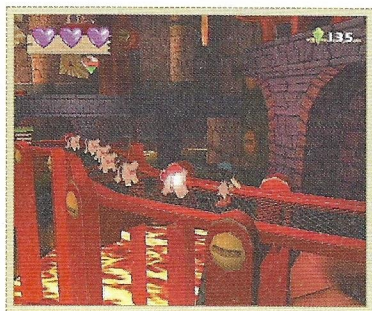
←3つめの足場までわたって来たら、飛んでいるフラムゥをつかまえて2段ジャンプ。青いかけらをとりつつ、先の足場へ向かおう。

←5つめの足場に到着した時点で、下にリフトが来ていればベスト。足場が消えてしまったら、はばたきでこらえよう。

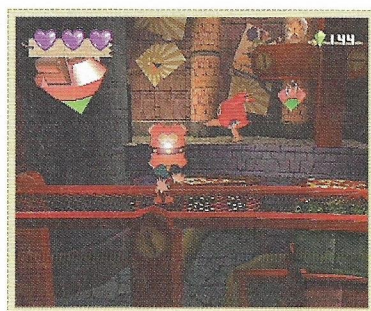
ボルク地下工場～アンダーグラウンド～

area 1 ×1 ×9

右端の1UPは、このあたりにいるブッピィを使って取ると安全だ。

point 1-18 ドキドキブッピィ6匹組

このエリアに入ったとたん、前方から6匹のドキドキブッピィがやってくるぞ。いちいちかまっていると爆風に巻きこまれ、ダメージを受けてしまう。そこで、先頭のドキドキブッピィつかんだら列の中にすぐ投げて一時退却!! 全員爆発したところで先に進んだほうが安全だ。

←こちらから先頭のドキドキブッピィに近づいていき、つかんで投げたら右ににげよう。これで、残りの5匹も連鎖爆発する。

point 1-19 ブッピィを使った複合ワザ

ブッピィを奥の通路へ投げ、クロノアもフォードンで移動。ブッピィをジャイアントムゥにぶつけて、かけらをゲットしよう。フォードンで手前までもどり、同じ要領でブッピィを奥へ投げる。今度は、ジャイアントムゥをふみ台にして、ブッピィで2段ジャンプ! モメットドールズの鈴を入手するのだ。

←奥に向かって投げるとき、直接ジャイアントムゥに当ててしまうとふみ台にできなくなる。このあたりから投げよう。

area J ×0 ×10

Goal

×10

20

I

point J-20 すべる通路はブレーキ使用!

らせん状の通路は下り坂になっていて、立ち止まることも、もどることもできない。途中のかけらを取るチャンスは1度限りなのだ。方向キーをそのままにして、下段のかけらに合わせてジャンプ。そうすれば、上段のかけらも自然に取れる。ちなみにこの通路、上から見ればボルクの国旗!?

←下り坂にさしかかったら、方向キーを右へ。そのままタイミングよくジャンプするだけで、簡単にかけらを取れる。

Next Story エネルギー炉はもう1つ

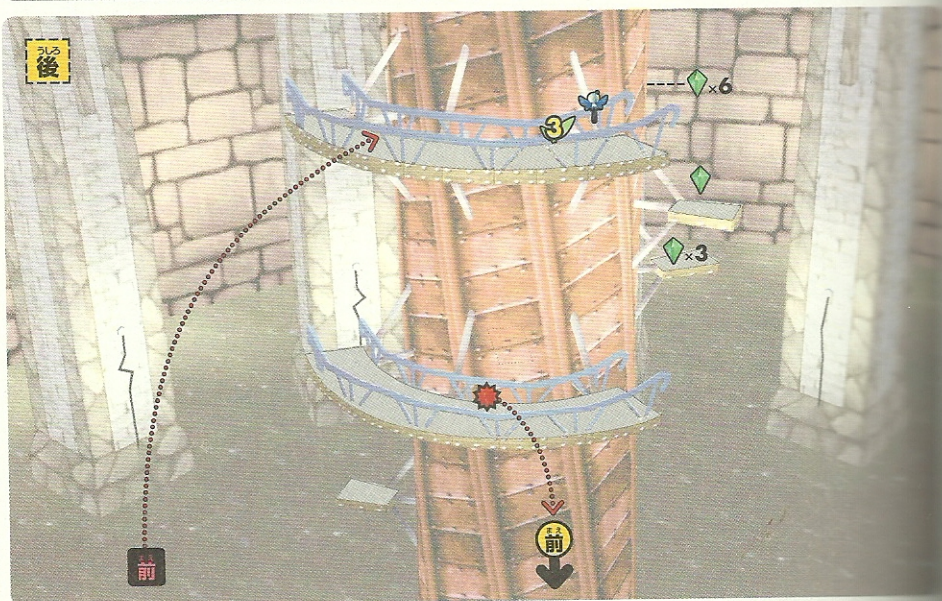
なんとか地下工場にあるエネルギー炉の暴走はくい止めたものの、エネルギー炉は地上にもうひとつ。ボルク市街地にあるエネルギー炉へ急げ!

➡ようやく、エネルギー炉に到着。巨大な動力を産み出しているとは思えない静けさが不気味。

←さっそく手分けしてエネルギー炉を止める、クロノアとロロ。これで安心してはいられない。

Volk City

ボルク市街地 ～戦火を抜けて～

もうひとつのエネルギー炉があるボルク市街地はミサイルが飛びかい、あたりはガレキと火の海。好戦的な国・ボルクを象徴するような場所だった。エネルギー炉の暴走を許せば、さらにひどい事態になってしまう。戦火をくぐり抜けてエネルギー炉へ急ごう。

1 弱点の頭をねらえ!

通路を左右にいき来しているスピンクルの上にはパイプがあり、飛びこえて進むことができない。スピンクルはかたいカラに身をつつんでいるため、横から攻撃してもムダ。頭上からの攻撃しか受けつけないのだ。手前にいるボルクムゥをつかまえ、2段ジャンプを使って上空からスピンクルの上部に当てよう。右から左に移動するスピンクルがパイプをくぐり抜けたときが、チャンス!

←スピンクルはかたいカラにおおわれているので、風だまでは歯が立たない。真上からボルクムゥをぶつけて倒せ!

←スピンクルはいってしまったと思わせておいてすぐに戻ってくる。パイプの下から少し出たあたりで攻撃しよう。

point 2 155個コンプリートのために

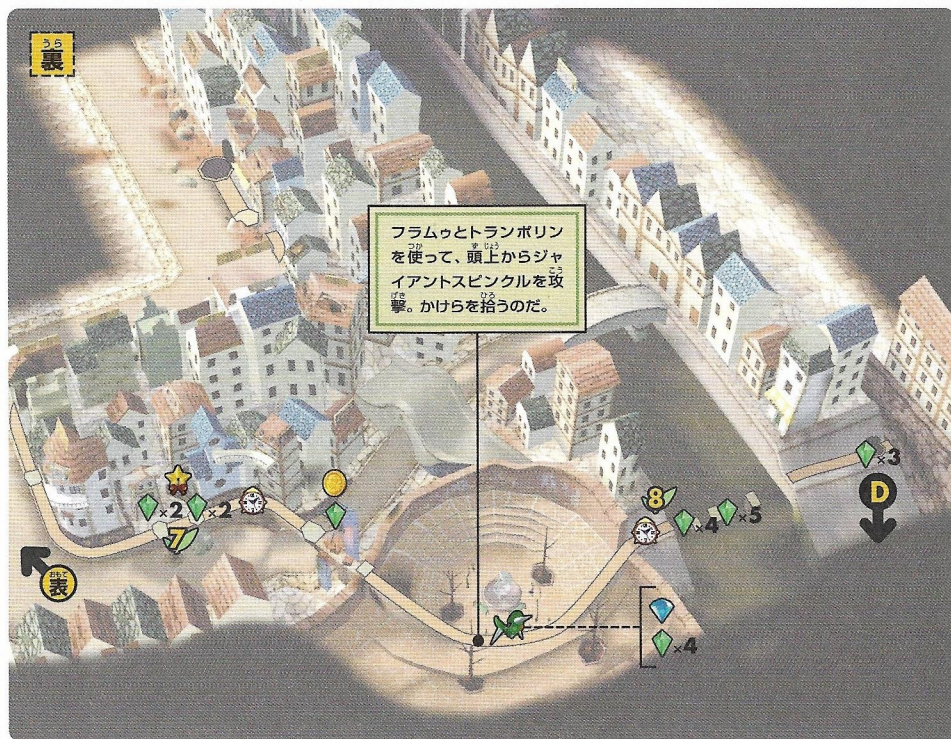
この下り坂にある夢のかけらは、すべて2倍ゲット可能。坂を下り始めたら左を向き、鏡の精を過ぎたところでジャンプ! 右側から風だまを当てよう。そして、すぐに方向キーを右へ入れ、加速しながらかけらを集めるのだ。時間的にキビシいものの、成功すれば最後の青いかけらも2倍取れる!

←最後の青いかけらは、グミを使ってジャンプして取ろう。もしここで失敗しても、150個は集まるはずなのでクヨクヨしない!

point 3 ホップ・ステップ・ジャンプ

鏡の精を取り、ジャンプ台やつむじ風で移動しながら10個のかけらを取ろう。2よりも時間に余裕があるので、足場をふみ外さないよう慎重に。

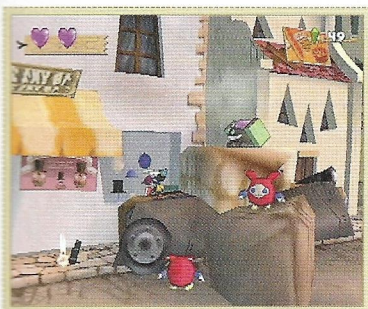
area C ×2 ×40
表
よろいムゥに敵をぶつけ、よろいを外そう。画面手前にある卵を割って鈴を取るのも忘れずに。
4
5
×3
×3
裏
×2
6
B

裏
フラムゥとトランポリンを使って、頭上からジャイアントスピンクルを攻撃。かけらを拾うのだ。
×2
×2
7
表
8
×4
×5
×3
D
×4

point 6-4 ふれるな危険! 赤い炎

燃えさかる炎にふれると、1発でアウトなので要注意。グミからジャンプして、ふたつのかけらを取ったら再びグミにつかまろう。その後、はばたきを使って右側の足場まで移動だ。

←グミからジャンプ後、そのままジャンプボタンをはなさなければ、簡単にはばたける。方向キーは右に入れておこう。

point 6-5 弾が降ってきた!?

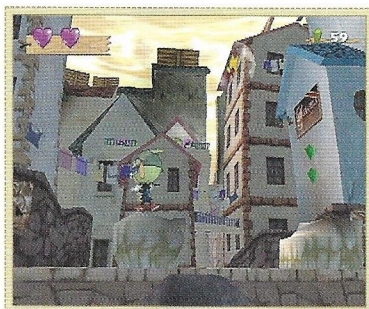
グリッヅファランクスが、たえず弾を発射してくる。弾の飛距離は一定なので、サッと敵の真下に入りこんでやっつけてしまおう!

←グリッヅファランクスの弾が着弾するのは、段差の手前。ひとつめの段差にのぼってしまえば、当たる心配はない。

point 6-6 ムゥをにがすな!

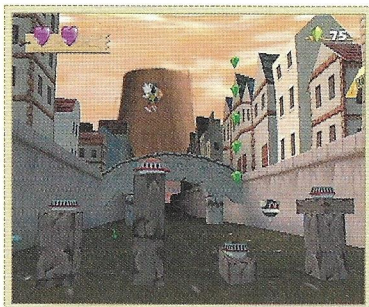
前方から、よろいムゥとたてムゥが歩いてくる。すばやく飛びこえてたてムゥをつかまえ、2段ジャンプで上にあるかけらをゲットしよう。

←2匹を飛びこえて、背後からつかまえろ! かべの裏ににげてしまった場合は、少し先にいるボルクムゥをつかまえてこよう。

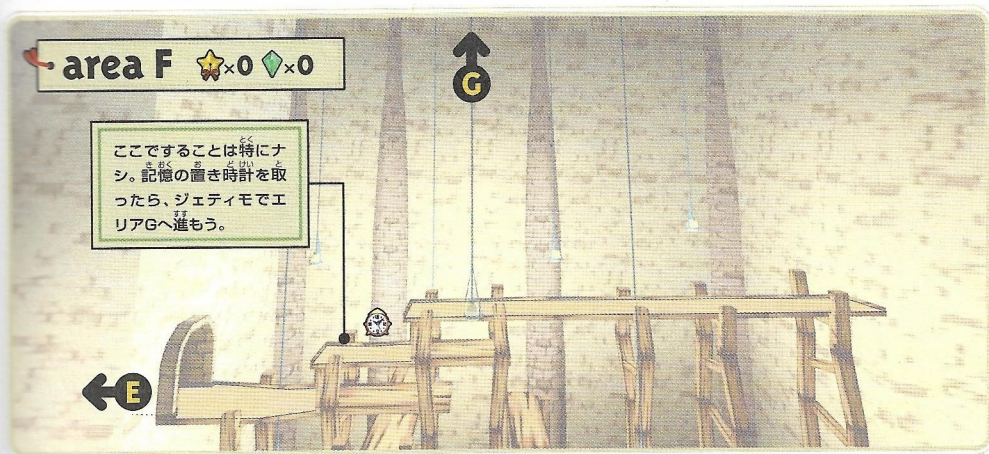
point 6-7 爆撃は左右左右……

画面奥から、2匹のグリッヅファランクスが爆撃しまくっているぞ! 着弾地点は、夢のかけらがあるふたつの足場だ。左右交互に弾が飛んでくるので、足場の間でボルクムゥをつかまえて待機。爆発がおさまったらすばやく足場にあがり、2段ジャンプでモメットドールズの鈴を取ろう。

←足場を使わずに2段ジャンプで取ることも可能だが、苦労してまですることはない。両側の足場を使うのが賢明。

point 6-8 連続トランポリンエリア

4つ並んだトランポリンを、落下しないようにわたって行こう。3つめのジャンプ台の上では、ササルンが左右をいき来している。動きをよく見て、タイミングよく着地すること。上空ではばたきを使い、時間調節をするのも手だ。また、4つめのトランポリンから右岸へわたるには、空中のフラムゥをつかまえなければならないぞ。

←ふたつめのトランポリンで、右下にいるササルンの動きをチェック。タイミングを見きわめて3つめにジャンプだ。

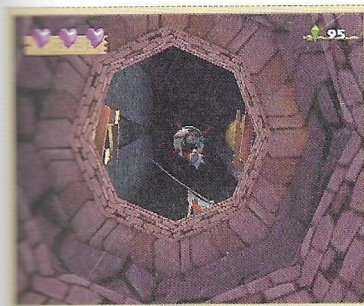
←4つめのトランポリンからジャンプしつつ、空中でフラムゥをキャッチ。すぐさま2段ジャンプして右岸に着地しよう。

ボルク市街地（しがいち）～戦火を抜けて～

point E-9 サンダーアタックだッ!!

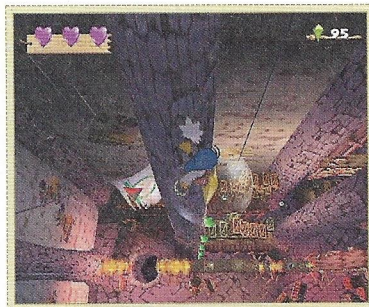
エルビルを使って2段ジャンプすると、普段よりも高くジャンプできる。しかも、ジャンプ中は無敵状態!! 体当たりで敵や箱をこわせるのだ。

←エルビルをつかまえたら、上にある箱に向かって2段ジャンプ! 箱をガンガンこわしながら上段にのぼろう。左にはかけらがあるぞ。

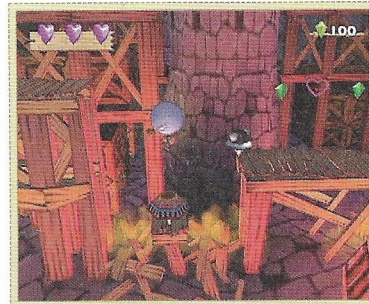
point E-10 天井を抜けたら右へ移動!

ボルクムゥを使った2段ジャンプでエルビルをつかまえ、左上にあるかけらと鈴を取りに行こう。その後、ジェティモにつかまりエリアEへ。エリアEに出ると下は火の海だ。天井の穴をぬけたら方向キーの右を入れっぱなしにしておくこと。

←ジェティモで上昇するのは気分のいいものだが、この先は火の海。穴の両脇が炎につつまれているので、上昇中は十分右に寄ること。

point E-11 飛び出た場所は、火の海

ジェティモで上昇してきたら、できるだけ右に移動しておこう。ジェティモが消えたあと、さらにはばたきを使って鈴の上空へ移動。そして、落下しながら風だまで鈴を手に入れるのだ。チャンスは1回、くれぐれもミスのないように!

←モメットドールズの鈴にふれた瞬間に風だまを撃とう。もちろん、その下にあるかけらももらさずゲットするべし。

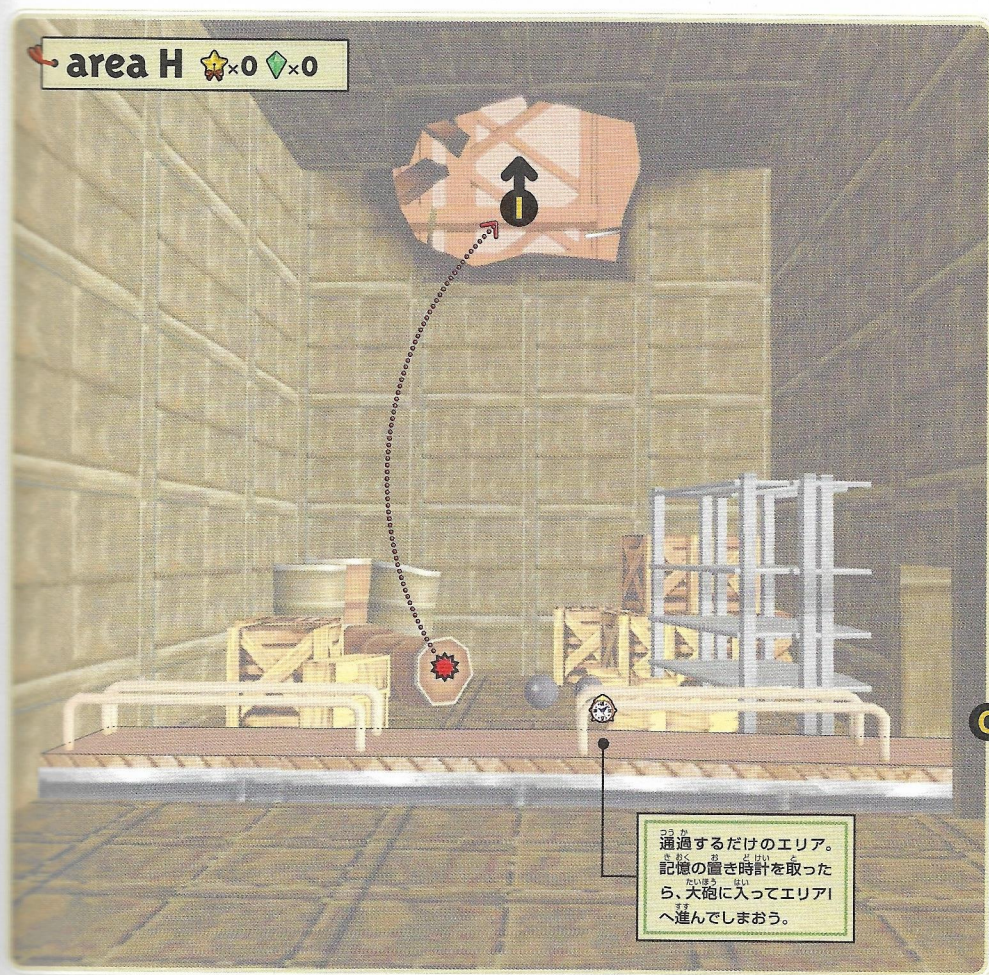
point E-12 エルビルを運んで上段へ

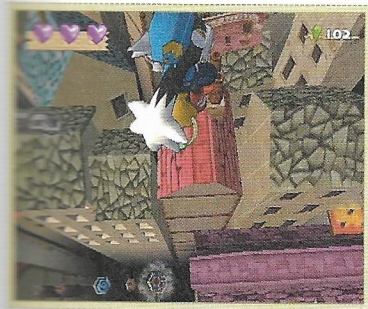
エルビルをつかまえたままササルンのいる足場を通り、エリアの右端まで進もう。そして、2段ジャンプで上段へのぼり、エリアFに向かうのだ。

←ササルンのいる足場へ飛び移るとき、はばたきは使えない。ササルンの動きをよく見て、通常のジャンプで飛び移ろう。

area G ×1 ×19
表
裏
ここから次のトランポリンまでは距離がある。右へジャンプ後、はばたきを使って移動しよう。
鈴を取るには、方向キーを下に入れて手前を向き、トランポリンに着地した瞬間に風だまを発射!
×5
13
D

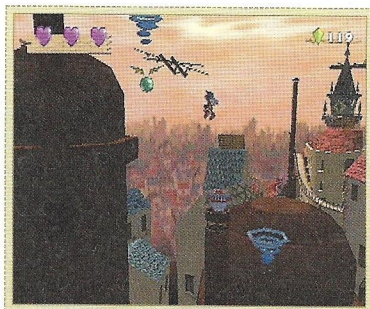
裏
H
×2
表
×5
×2
×5
14

area H ★×0 ◆×0

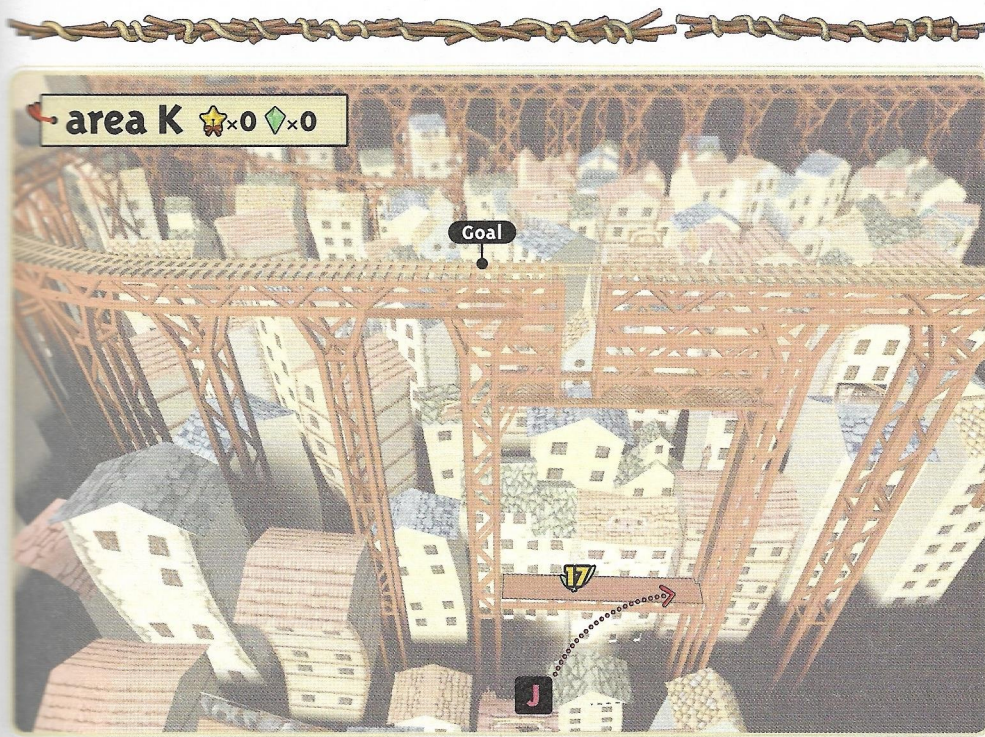
通過するだけのエリア。記憶の置き時計を取ったら、大砲に入ってエリアIへ進んでしまおう。

point 6-13 トランポリンは安全第一！

ここからは、柱の上のトランポリンを使って進もう。立て続けに飛んでいく必要はないので、ゆっくり確実に、慎重かつ安全に進むこと。心配なら、ジャンプするたびに体勢を立て直そう。はばたきを使わないととどかない場所もあるぞ。

⬅大きなトランポリンで飛びあがったときは、次の着地位置を確認。2～3回ジャンプしたあと、飛び移ると安心だ。

point 6-14 つむじ風で風まかせ

この先は、合計10個ものつむじ風と、グミ、トランポリンを使って移動することになる。つむじ風は乗るだけで勝手に進んでいくので心配ないが、問題はグミ。確実に風だまを当てて、つかまるようにしよう。下に落ちたら即アウトだ。

⬅トランポリンに着地した瞬間に方向キーを左へ。ひと呼吸おいてから、風だまを発射するようにすれば大丈夫だ。

ボルク市街地～戦火を抜けて～

point K-15 フラムゥをつかまえたら？

先に右のトランポリンの上にあるかけらを取ってから、中央のトランポリンを使ってフラムゥをつかまえよう。そのまま2段ジャンプでフラムゥを下に投げれば、ジャイアントムゥが倒せるし、高い位置にあるかけらも取れて一石二鳥だ。

⬅フラムゥをつかまえたあと、いったんトランポリンにもどってもいい。ここからの2段ジャンプでもかけらは取れるぞ。

point K-16 横からの攻撃に注意

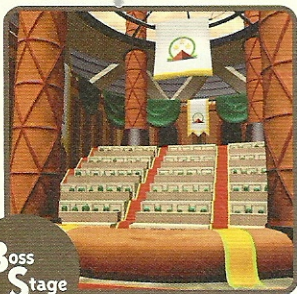
次々と弾を発射するグリッズカルテッドキャノンが2匹いる。弾が通り過ぎるタイミングを見計らい、グミとつむじ風で上にのぼっていこう。もし、15でジャイアントムゥの上のかけら取りに失敗したなら、ここの敵をつかまえてもどるといいだろう。

point K-17 汽車に乗ってゴール！

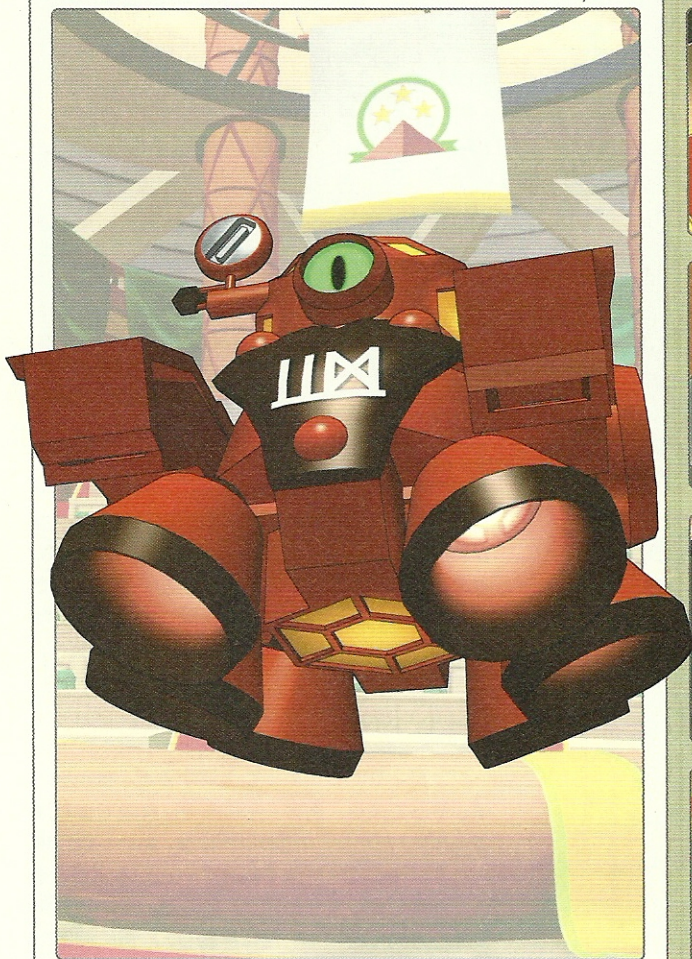
ジェティモにつかまって上昇すると、右から汽車がやって来る。無事、先頭車両に着地できればゴール!! ただし、2両め以降には、熱い石炭が積まれていて、着地には不向き……というより、そこに着地してしまうとアウトなのだ。空中で汽車の進行方向に合わせて左に移動し、線路に開いた穴のやや左側を目標に先頭車両におりよう。

Next Story 怒りの鐘にもどろうぜ！

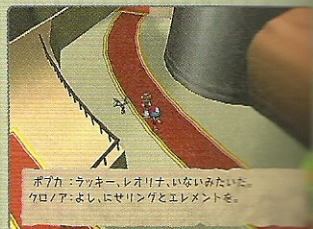
かなりの回り道になってしまったが、ようやく、ボルク地下工場とボルク市街地のエネルギー炉の暴走を食い止めることができた。これでレオリナのにせリング作成も、失敗に終わっているはずだが……。念のためボルクホールにもどって確かめよう！

⬅ボルク市街地のエネルギー炉は、駅を改造して作られていたのだ。コイツを止めてしまえば、一件落着のはずだ。

Volk Hall

ボルクホール

ボルクホールに到着すると、すでにレオリナの姿はなかった。
怒りの鐘のエレメントを手に入れようとした瞬間、クロノアの
巨大な敵が立ちはだかる！ そこに現れたのはボルクの警備
ト、機動戦車ビスカーシュ。こいつは手強そうだ。

機動戦車ビスカーシュ

Mobile Tank Biskarsh

本来は、議会場であるボルクホールの警護を担当する、無人警備マシン。しかし、レオリナの手によってクロノアを攻撃するよう改造されてしまったのだ。空中浮遊形態と、巨大ローラー形態の2モードがあり、その破壊力は絶大!!

Step 1 頭上から攻撃するのだ!

フラムゥをつかまえたらトランポリンで高く飛びはね、ビスカーシュの弱点である頭部へ投げつけよう。ちなみに、地面にいる間は、ビスカーシュにふれてもダメージを受けることはない。2度ヒットすると、今度はビスカーシュが上空から誘導ミサイルを発射しだすぞ。このミサイルをかわしつつ、さらに頭部へ3度フラムゥを当てよう。

♥ハートの出しかた♥

トランポリンに乗った回数が10回め以降から、1/4の確率でハートが出現。再びトランポリンに10回以上乗れば、同じ確率で出る。

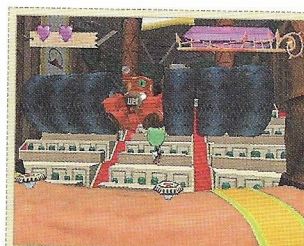
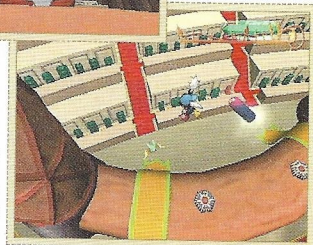
⬅地面にいれば、ビスカーシュにふまれてもダメージを受けない。危ないと思ったら地面で避けるのが無難だ。

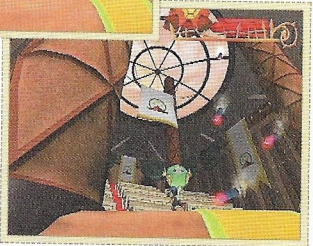
➡クロノアを追いかけてくる誘導ミサイル。動きはおそいので、落ち着いてかわそう。

Step 2 ビスカーシュ変形形態!!

奥の方へ引っこんだと思ったら、体の両側からタイヤを出し、手前に向かって突進してくる! 頭部にダメージを与えるか、ジャンプでかわすと、またまた飛び回りながら誘導ミサイルによる攻撃を始める。さらに頭部へ敵を当てれば、再びタイヤを出して突進……というパターンが執拗に続く。合計3回の攻撃で変形させればビスカーシュを倒せる。

♥ハートの出しかた♥

方法はStep1とまったく同じ。ハートの残り数が少なくなってきたら、10回以上トランポリンに乗ってみよう。

⬅このあたりに敵がせまってきたら、トランポリンを使って上空から頭部をねらおう!!

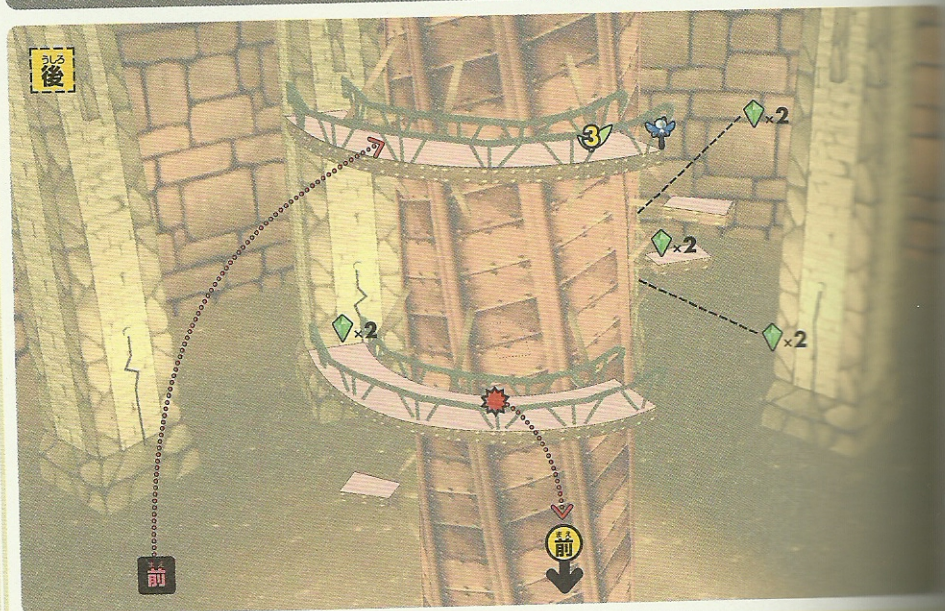
➡ジャンプ攻撃時は、地上にいればダメージを受けない。ミサイルを避けつつ、反撃のチャンスを待て!

Next Story ふたたび市街地へ

戦いが終わると、にせリングを持ったレオリナが鐘からエレメントをぬき出してしまった。にげるレオリナを追いかけろ! と、その時、地下のエネルギー炉が爆発。地上のエネルギー炉も再び暴走の危機にひんしている! ここはレオリナよりも、まず、エネルギー炉を止めなければ……!!

⬅とうとうにせリングは完成してしまった。エレメントを抜き出すには巫女の力が必要となるハズなのだが……。

ボルク炎上～おそいくる恐怖～

再びもどってきたボルク市街。エネルギー炉の暴走が始まっているためか、以前来たときよりも炎が広がっているようだ。早くエネルギー炉を止めなければ、ボルクが大変なことに！　果たして、クロノアは暴走をくい止めることができるのか？

point A-1 青い炎に気をつけろ!

以前来たときはふつうの道だったのだが、今では青白い炎が燃え上がっている。もちろん、炎に触れればダメージを受けてしまうぞ! ダクトから出てくるムゥボウに乗って移動しよう。

←ふたつめのグミにぶらさがり、ムゥボウが真下へ来たときに左へジャンプ。かけらを取ったあと、次に来るムゥボウに乗れる。

point A-2 青い炎ふたたび

ムゥボウに乗りながら、かけらを取って行こう。つむじ風に乗るタイミングは、最初のふたつは少し手前から。3つめはつむじ風を通り過ぎ、右側からジャンプして乗ろう。ムゥボウの移動と、着地のタイミングが合わせやすくなる。

point A-3 最後のふたつを2倍取るには

ここにあるかけらを全部2倍取りたいなら、右の足場へおりてから鏡の精に風だまを当てよう。最後のつむじ風からテットンにつかまるときは、ジャンプで上昇しているときに風だまを撃つこと。下降中に撃つと、少し下までおりたあと上昇するので時間的に間にあわないのだ。

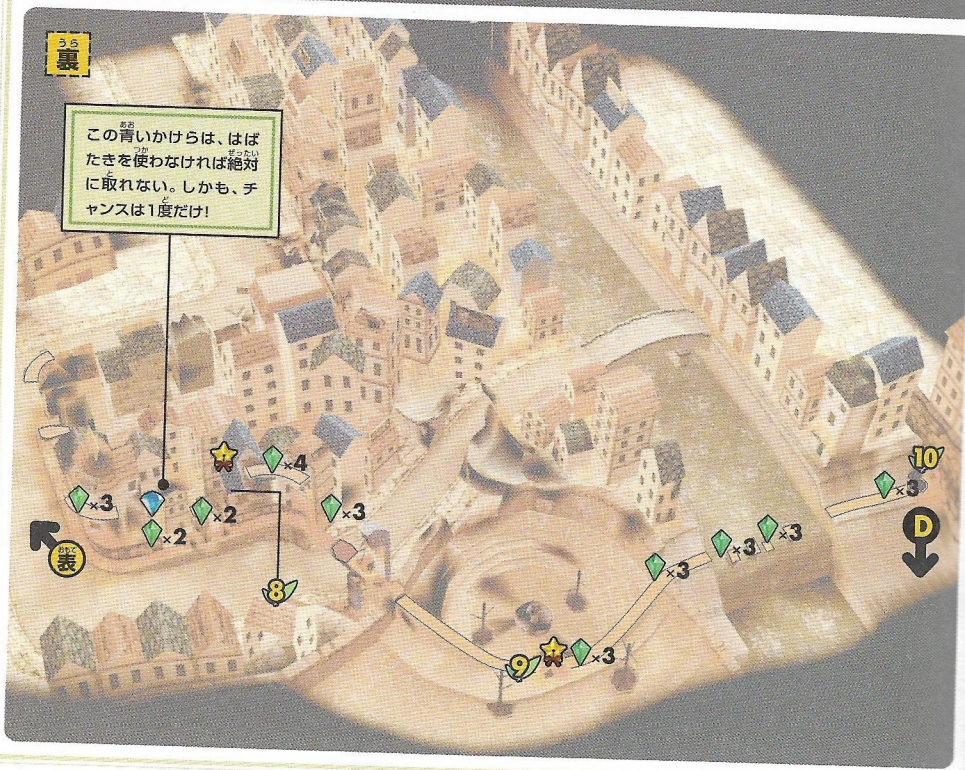
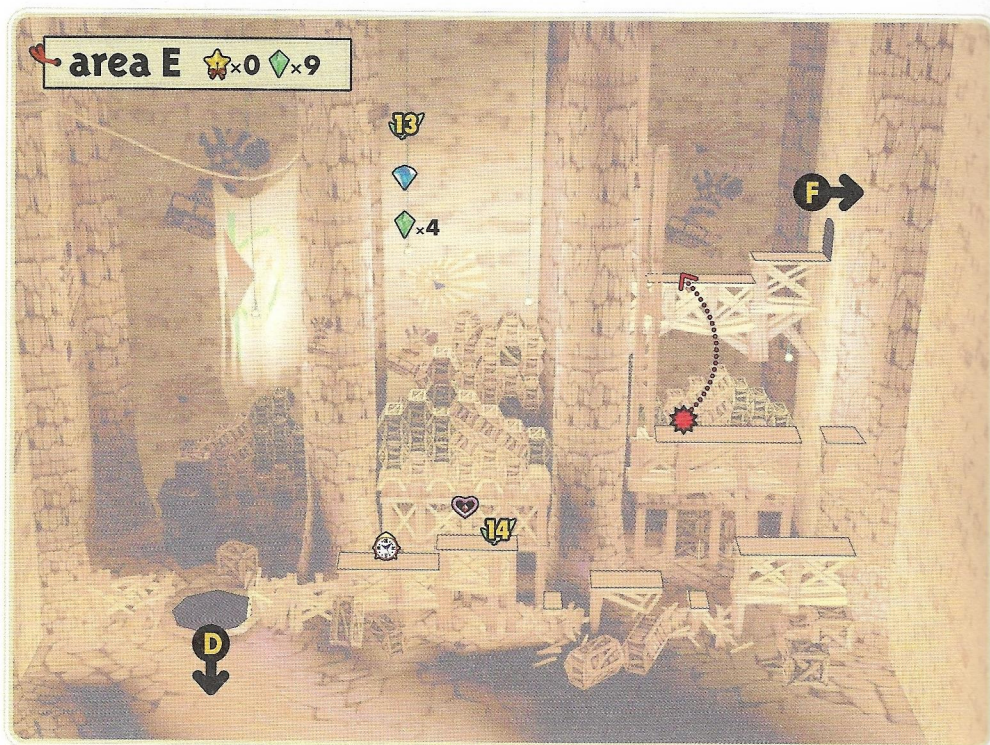
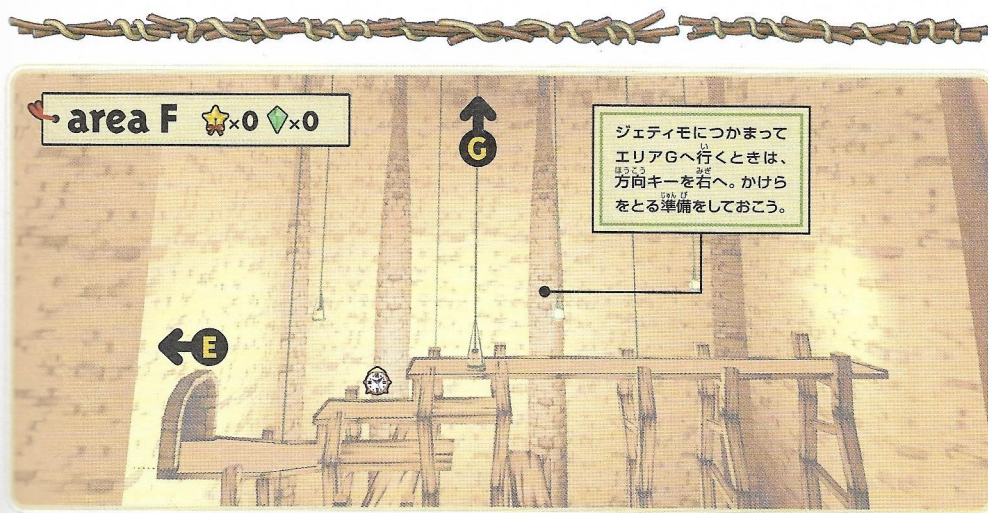
←最後のふたつを取る前に鏡の精が消えてしまっても、ここから先のかけらを確実にゲットしていけば150個以上集まるぞ。

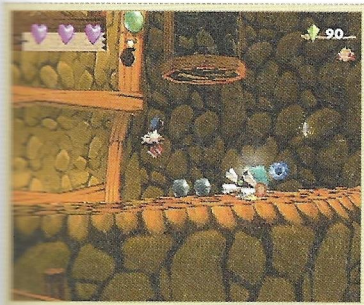
point B-4 ここまで来たら安心だ

この部屋はとくに何もない。入ってすぐのところにある記憶の置き時計を取ったら、ジェティモにぶらさがって外へ。ボルクの遥か上空へ導いてくれる。

ボルク炎上〜おそいくる恐怖〜

area D ×0 ×10
移動してくるムゥボゥに
合わせて飛びおりよう。
下に姿が見えてからおり
ても十分間に合う。
ここからは再び青い炎エ
リア。炎にふれないよう
にムゥボゥとグミで上段
へ移動しよう。
E
×2
×3
×3
C
11
12
×2

area E ×0 ×9
13
×4
F
14
D

point D-11 エリアEへ進む前に

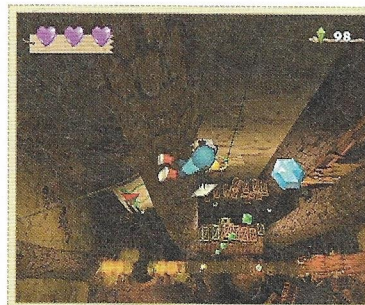
弾をかわしつつグリッヅカルテッドキャノンをつかまえ、2段ジャンプ！　さらにふたつのグミをジャンプして上段にのぼろう。あとは、つむじ風に乗るだけで6個のかけらと1UPが取れる。

←グリッヅカルテッドキャノンは1度倒すと出現しない。2段ジャンプに失敗した場合は、右にいるボルクムゥをつかまえよう。

point D-12 上昇中は右へ移動！

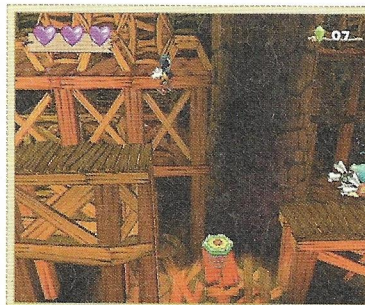
エルビルを使ってつむじ風まであがり、ジェティモをつかまえて上昇。エリアEに入ると右の方にかけらがあるので、ジェティモで天井の穴に入ったら方向キーの右を入れておくこと。

←エルビルのジャンプで直接ジェティモをつかまえないようにすること。先に、つむじ風の上にあるハートとかけらを取るのだ。

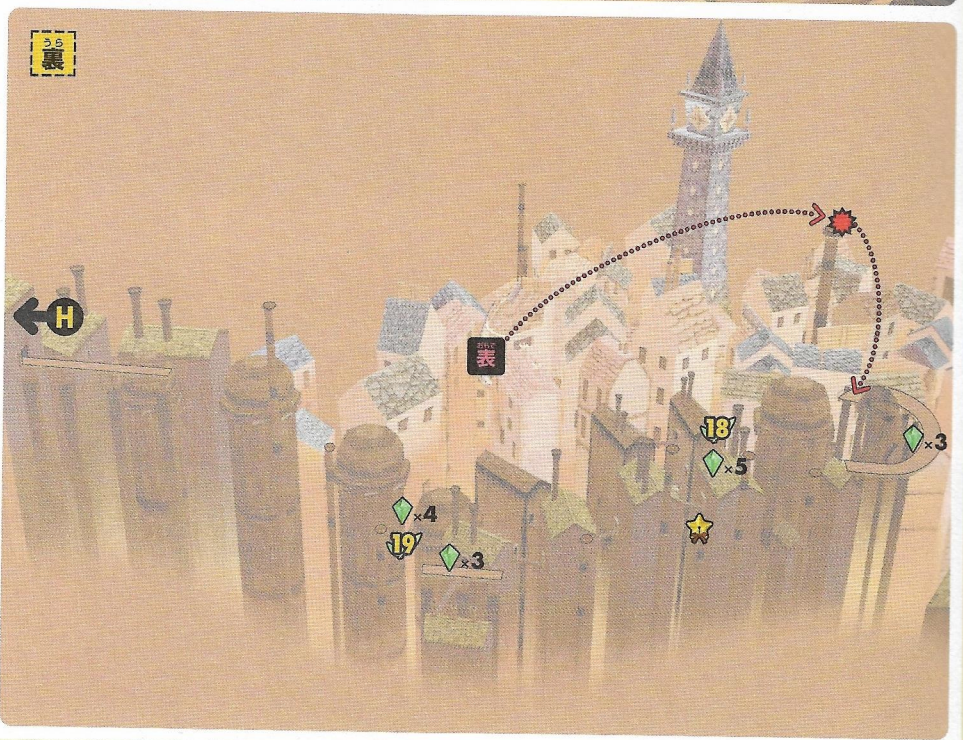
point E-13 はばたけクロノア！

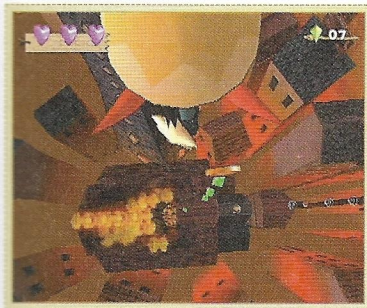
ジェティモにつかまっている間に、できるだけ右へ移動。しかし、それだけでは一番上の青いかけらにとどかないので、ジェティモが消えたあとははばたきを使ってたどりつこう。

←あともう少しというところでジェティモは消えてしまうのだ。すかさずジャンプボタンを押して、はばたきながら移動しよう。

point E-14 おりるときは下を確認！

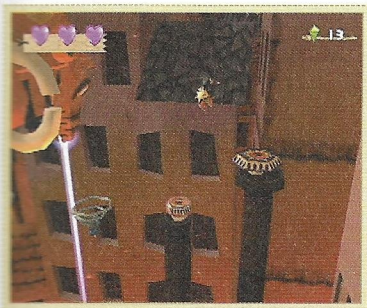
ジャンプ台を使って次の足場へ……。しかし、ここではグリッヅカルテッドキャノンが弾を撃ちだしているぞ。タイミングを計って弾をジャンプでかわしたら、つかまえて右端まで連れて行こう。

←ここでつかまえたグリッヅカルテッドキャノンは、この先にあるつむじ風へ乗るのに使用する。途中で手放してしまわないこと。

area G ×2 ×21
表
15
×3
×3
16
17
裏
F

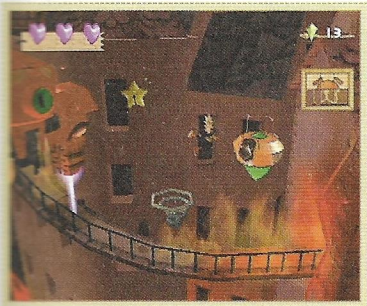
裏
H
表
18
×5
×3
×4
19
×3

point C-15 右へ左へ空中移動

エリアFから上昇してきたら、すぐに右へ向かおう。落下しながら1UPと3つのかけらを取り、すかさず左へ移動。残りのかけらもゲットせよ!!

←はばたきを使わずに、ジェティモで1UPの真上まで移動。かけらを3つ取ったらはばたいて、左側のかけらをねらいにいこう。

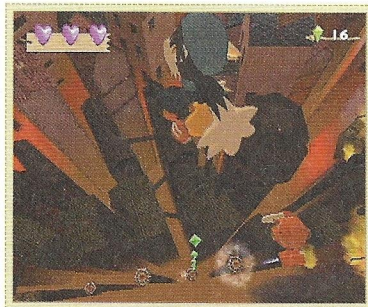
point C-16 しつこいぞビスカーシュ!

ふり切ったと思っていたビスカーシュが、またまた登場。ビスカーシュに追いつかれないようににげよう。そのときあわてて足場をふみ外さないこと。

←トランポリンを飛び移り、とにかくにげるしかない。以前来たときとは違って、次のトランポリンを確認しているヒマはないぞ!!

point C-17 敵はせまっているか？

つむじ風に乗ったら左を向いて鈴を取り、再びつむじ風でフォードンに入ろう。もし、ビスカーシュが接近しているなら、鈴を取ったあと、はばたきを使ってフォードンへ向かったほうがいい。

←敵に追いつかれそうだぞ！　鈴を取った瞬間に方向キーの右を入れ、はばたいてフォードンへ。右下は赤い炎なので十分注意しよう。

point C-18 チャンスをのがすな！

タテに5つのかけらが並ぶトランポリンでは、着地の瞬間に右へ向かって風だまを発射!!　確実に鈴を手に入れよう。もたもたしていると、ビスカーシュに追いつかれてしまう!

←気がつきにくい場所にあるので、5つのかけらの下には鈴があることを覚えておこう。時間がないので、チャンスは1回だけだ。

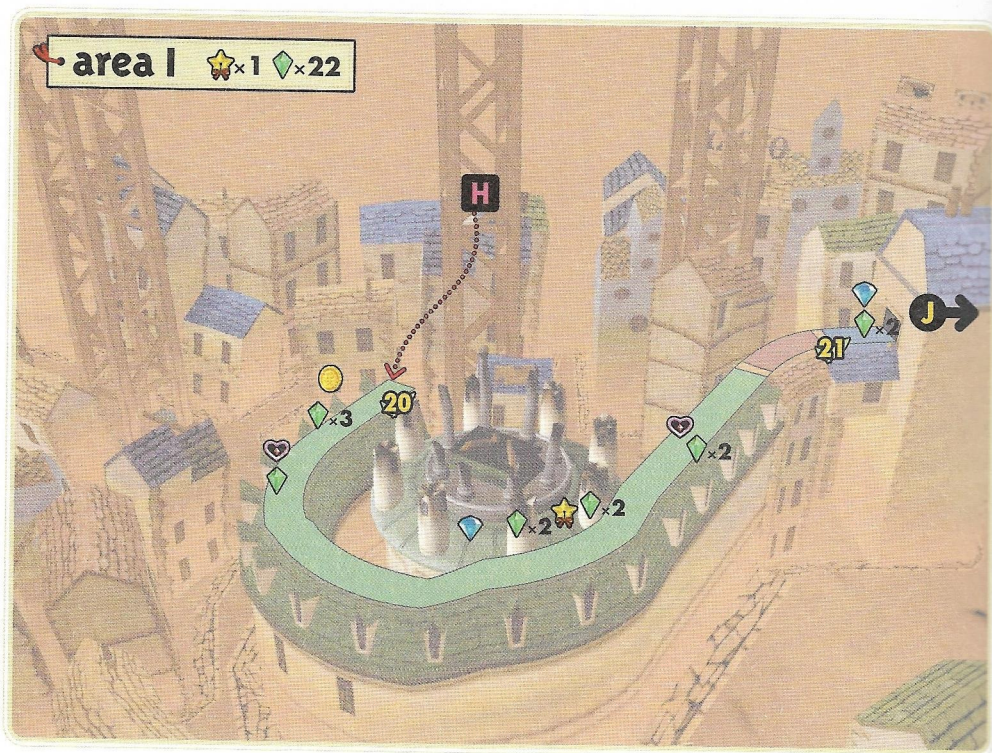
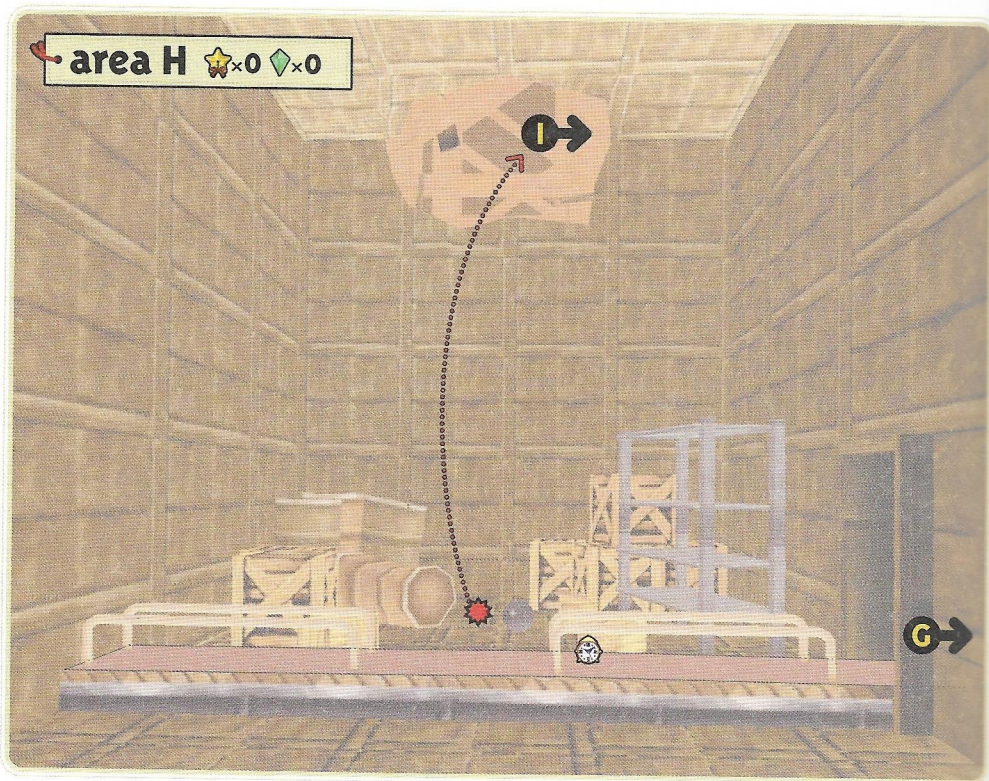
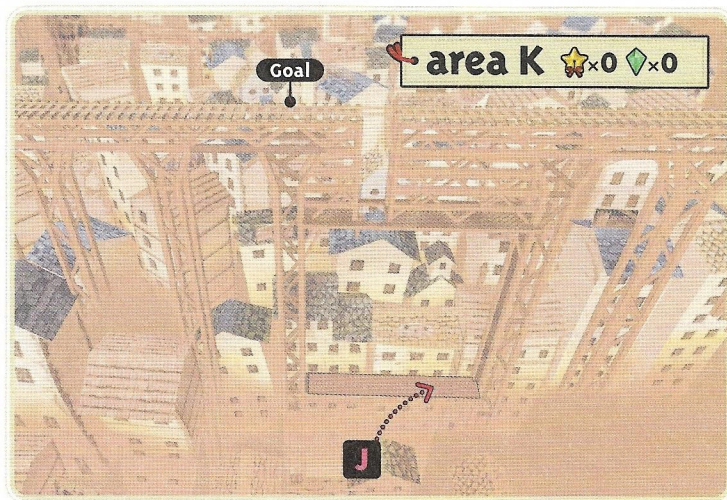
←ジャンプの降下中に左を向き、風だまを撃つ用意。着地の瞬間に発射だ。単純に連射するだけでは、命中しないぞ。

point C-19 取りにくいかけらに注意

グミにつかまり、ふたつのつむじ風を抜けた先に4つのかけらがある。ふたつめのつむじ風を抜けたら方向キーを右へ。上昇中にふたつ以上のかけらを取り、おりるときに残りを取ろう。ただし、ビスカーシュが背後に迫ってきている。しっぱいしたら、あきらめるしかない。無理して取ろうとすると、結局、クロノアを1人失ってしまって何のためにかけらを集めているのかわからない、ってことになってしまうぞ。

←4つのかけらはひし形状に並んでいる。垂直にジャンプすると両側のかけらを取りのがして、時間のロスになってしまう。

area H ×0 ×0
I
G

area I ×1 ×22
H
J
20
21
×3
×2
×2
×2
×2

point 1-20 ビスカーシュを飛びこえろ

ついに、ビスカーシュに先回りされてしまった! クロノアの近くで行ったり来たりをくり返すので、トランポリンやジャンプ台を使って、ビスカーシュを飛びこえよう。ゴールめざして右に進むのだ。

point 1-21 最後のおじゃまビスカーシュ

赤い屋根まで進むと、エリアJへの入口でビスカーシュがピョンピョンはねて行く手をジャマする。ビスカーシュがジャンプした下を、かけらを取りながらタイミングよくくぐり抜けよう。

Next Story ミラ・ミラへ行くには?

間一髪でエネルギー炉の暴走を止めることに成功したクロノア。次なる目的地を聞きにバグジのもとへ行くと、まどいの鐘のあるミラ・ミラへ行くべきことがわかった。しかし、ミラ・ミラはよそ者を受けつけない閉ざされた国らしいのだ……。

←線路上にあがると、背後からビスカーシュがせまる。そのとき前方から汽車がやってきて……ドカーン!!

夢のかけら
total
150

Ishras Ark

箱船イシュラス ～ミラ・ミラを目指して～

まどいの鐘があるミラ・ミラへ行くには、かつて世界中をめぐり回っていた箱船を使うしかないという。しかし、大昔のシロモノで、動くかどうかすらわからない状態……。とりあえず、3つのエンジンに火をいれてみるしかなさそうだ。

point A-1 たてつきのムゥホッピン

よろいムゥホッピンは、正面からの風だまを受けつけない。ジャンプしているスキに足下をくぐりぬけ、背後からつかまえよう。そして、足場の右下のオゥグゥに、2段ジャンプで投げつけるべし。

←よろいムウホッピンを持ったままオゥグゥの巣穴に向かって、2段ジャンプ。下に向かって投げつければ、オゥグゥにやられずにすむ。

point B-2 4連続ジャンプでフォー

4つのトランポリンへ順に飛び
あるフォードンに入ろう。最初の
とは、右・左・右の順にトランポリン
はずして下に落ちるとアウトだ。
ンプし、次のトランポリンの

point C-3 リクリを使って岩を

リクリをつかまえて敵に
て手元にもどってくる。これを
に当て、道を開こう。ちなみに、
当てると青、3回以上当てると
クリ岩をこわすときは、
必要があることを覚えておこう。

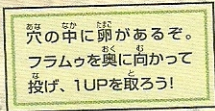
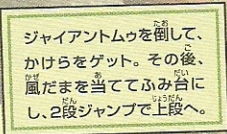
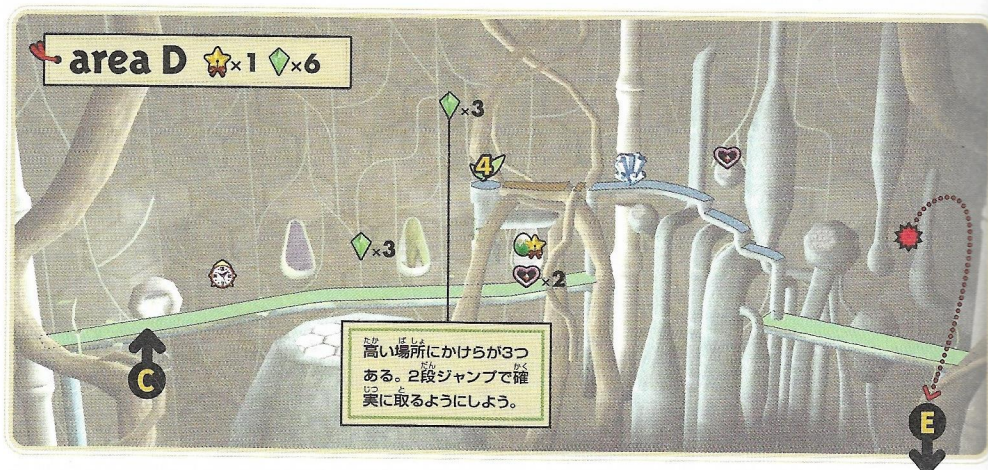
area B ×0 ×9

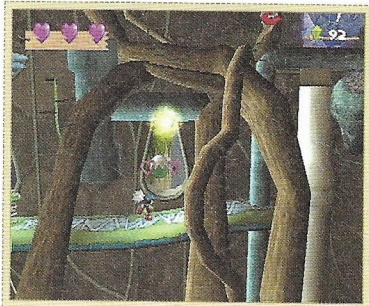
C

ジャイアントムゥを倒して、
かけらをゲット。その後、
風だまを当ててふみ台に
し、2段ジャンプで上段へ。

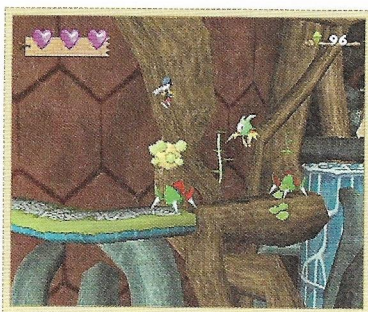
2

×4

A

point D-4 リクリの使い方・応用編

リクリを、2匹のムゥへ順に当てて青くしよう。これで青いリクリ岩をこわせる。下段の鈴を取るときも、リクリが役に立つぞ。上段でリクリをムゥに投げたら急いで下へおり、卵に近づこう。

⬅敵に投げたリクリが手元に返ってくるまで、少し時間がかかる。この性質を利用すれば、せまい通路の先の卵が割れる!!

point E-5 最終形態赤リクリ

リクリをつかまえ、スピンクル2匹とフラムゥ1匹にぶつけよう。スピンクルは2段ジャンプで頭上から攻撃すればいい。そして、赤くなったリクリを赤いリクリ岩に投げつけるのだ!

⬅2段ジャンプを使って、スピンクルをねらえ! 横から当てるとリクリが消滅してしまい、ここまで色を変えた手間がムダになる。

area F ×0 ×0

×2

×2

×2

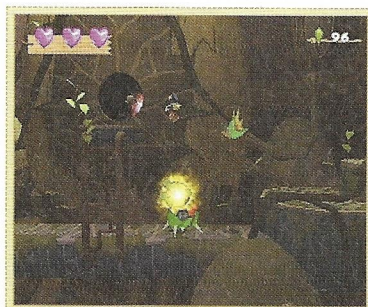
E

point F-6 広がる炎

バーニィの周囲を回転している炎は、一定周期で広がる。炎が小さくなったときに近づき、広がりだしたところで炎の輪の中へジャンプ！　バーニィをつかまえて、段差をこえよう。

←バーニィをよく観察すると、炎の広がっている時間のほうが長いことがわかる。慣れてしまえば、すぐつかまえられるはず。

point F-7 第一エンジン始動！

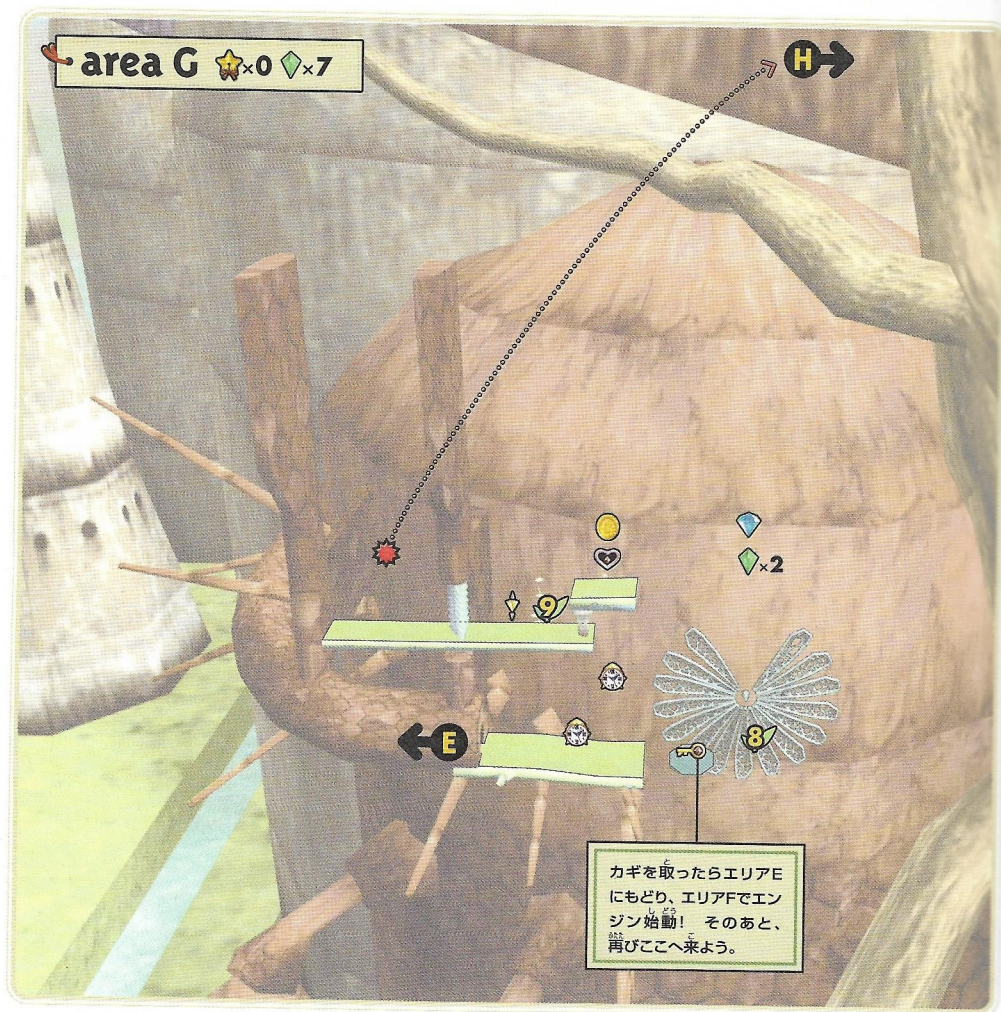
左にいるリクリをつかまえ、2匹のスピンクルを頭上からねらおう。最後に、上段からフラムゥめがけてリクリを投げれば準備完了！　赤いリクリをエンジンに投げ入れたら、エリアGへ行くのだ。

←2匹のスピンクルへは、2段ジャンプで当てればいい。2匹めのスピンクルに当てるときは、そのまま上段へのぼること。

area G ×0 ×7

H

E

×2

カギを取ったらエリアEにもどり、エリアFでエンジン始動！ そのあと、再びここへ来よう。

point G-8 ふたつの時計がある理由

エリアFでエンジンを始動させたあとは、回転するリフトで上段へのぼるれるようになっているはずだ。高い位置にある時計は、エンジン始動後に取るためのものだったのだ。

←時計やかけらは、フラムゥやムゥを使って2段ジャンプすれば簡単に取れる。ただし、かけらを取るときは落下に注意すること。

point G-9 箱船スイッチを入れろ！

スイッチをオンにすると……。上空に見えるプロペラが見事に回りだしたぞ!! どうやらイシュラスはまだまだ現役のようだ。このあとエリアH・I・Jを通過してエリアKへ向かおう。

←エンジンを点火するだけでは、箱船上部のプロペラは動かない。このスイッチを入れて、プロペラを作動させ、先へ進もう。

area H ×1 ×15

最初にここへ出たときは、右下にあるカギを取り、エリアMを通ってエリアOへ。かけらは無視せよ。

エリアOのエンジン始動後は、フラムゥをつかまえて降下。すぐに、2段ジャンプしてかけらを取ろう。

エリアOのエンジン始動後に回転リフトのすき間から敵を奥へ投げ、巨大リフトを上げよう。

エリアGから来たときは、エリアIに進むだけだ。

右の鈴を取るには、左にいるブッピィが必要だ。足場をわたるとき、はばたきが使えないので注意。

N

K

×9

14

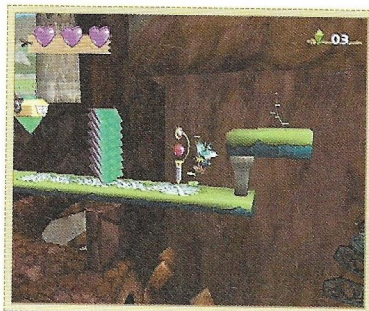
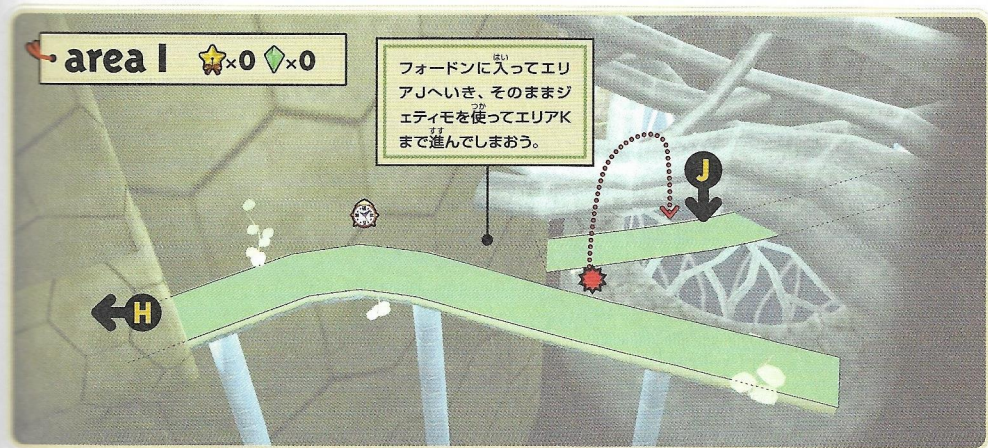
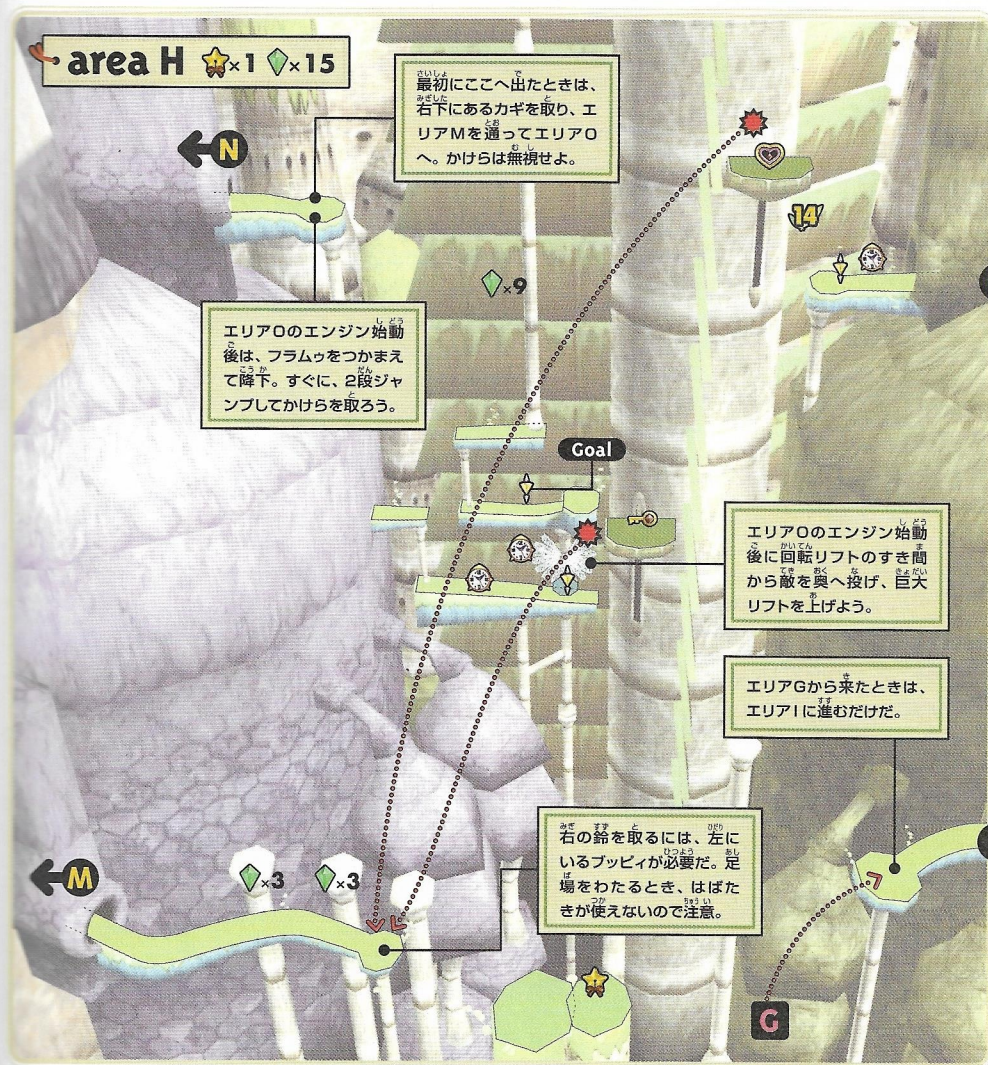
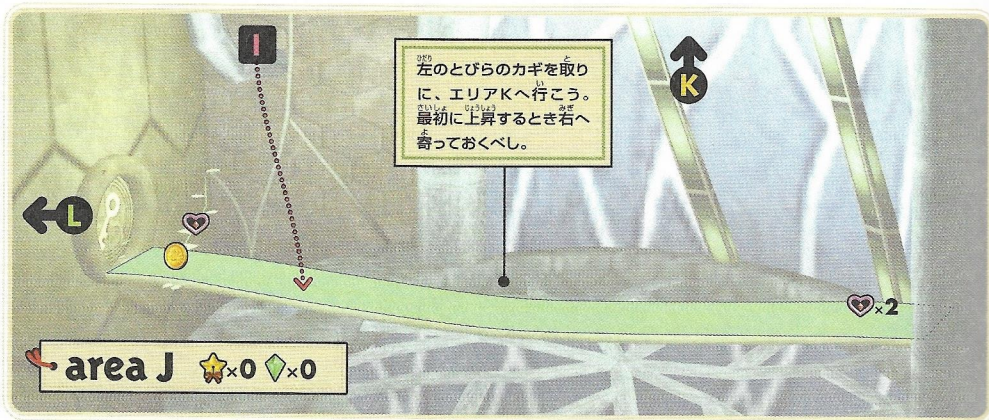
Goal

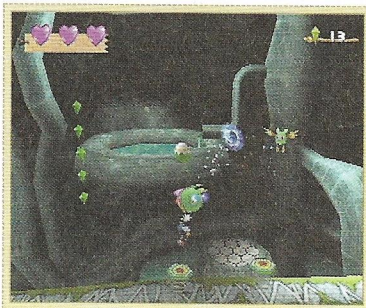
M

×3

×3

I

G

箱船イシュラス ～ミラ・ミラを目指して～

point K-10 制限時間内にかけらをゲット

右端のジャンプ台に乗って鏡の精を取ったら、すぐにフラムゥをつかまえ左へ移動。ジャンプ台の上で、2段ジャンプしながらかけらを取ろう。降下中、もう1匹のフラムゥをキャッチ。そのまま左端のジャンプ台に乗り、残りのかけらをゲットだ。

←右側でジャンプしたら左にいるフラムゥを落下途中につかまえる。つかまえたらそのまま左のジャンプ台を使う。この2点が大切だ。

point K-11 忘れずにかけらを取ろう

一度エリアJにおりて、ジェティモにつかまり再び上昇。このとき左に寄っておくと、このかけらが取れる。着地後は、さらに左に置いてあるカギを手に入れ、エリアJを通ってエリアLへ向かおう。

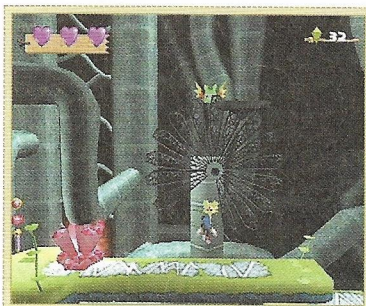
←ここと、エリアJは何度でも行き来できる。もし、かけらを取りのがしてしまっても、Jにもどって再挑戦できるので安心。

point L-12 第2エンジン始動!!

上段で飛んでいるリクリをつかまえたら、右にいるムゥ、中段にいるムゥに順にぶつけていこう。最後に下段左端から、下段にいるムゥへ2段ジャンプで当てれば赤いリクリのできあがり。これを使ってエンジンに点火し、エリアKへもどろう。

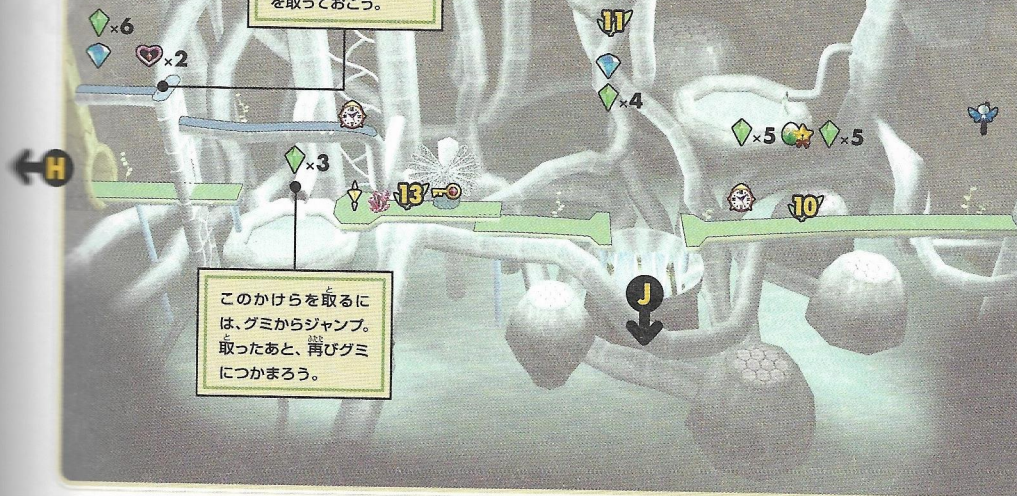
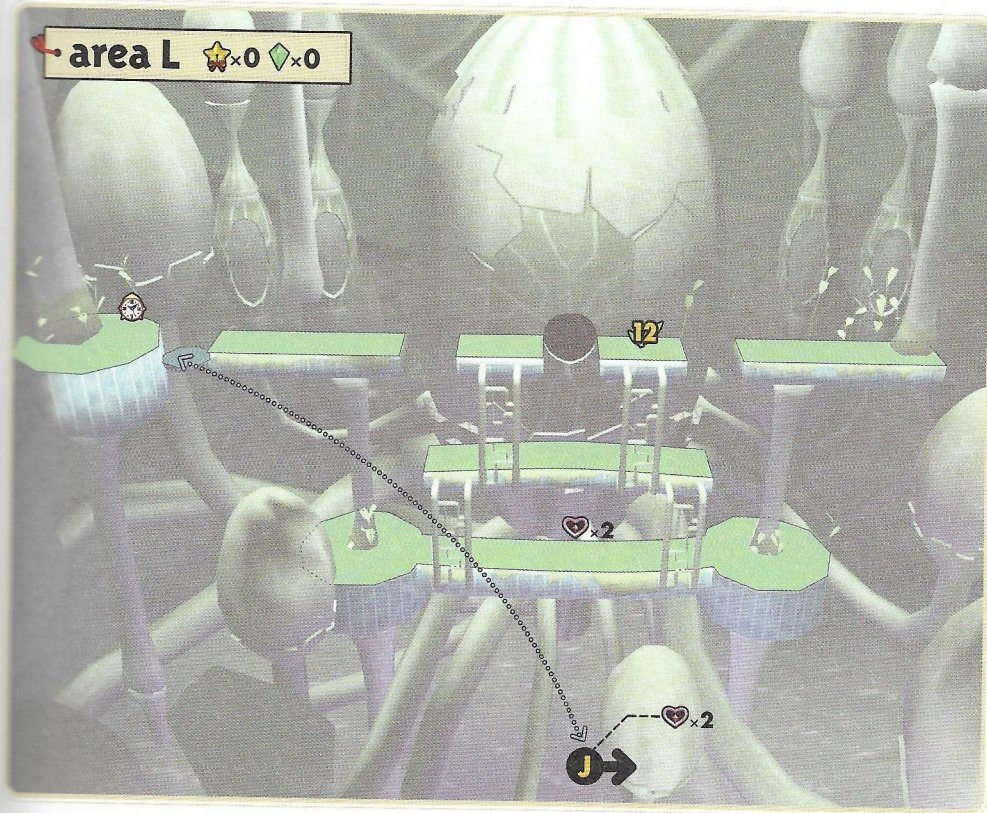
←3匹めのムゥをねらうときに、クロノアは下へおりたらダメ。赤いリクリをエンジンまで持って行けなくなるからだ。

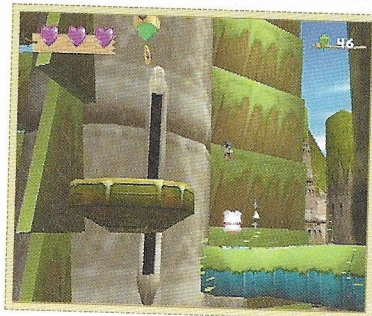
point K-13 すき間の向こうにリクリ発見

エリアLのエンジン始動後は、回転リフトのすき間からリクリをつかまえられる。これを、右、回転リフトのてっぺん(画面奥)、左上にいるフラムゥで赤くする。赤いリクリ岩をこわしてエリアHへ!

←リクリは回転するリフトの裏側にいる。リフトへ乗らずに地上で待機し、すき間部分がやってきたら画面奥に風だま発射!

area K ×1 ×43
エリアLでエンジンを始動後、エリアHに進む前に、ここのかけらを取っておこう。
×6
×2
×3
×4
×5
×5
11
13
10
H
J
このかけらを取るには、グミからジャンプ。取ったあと、再びグミにつかまろう。

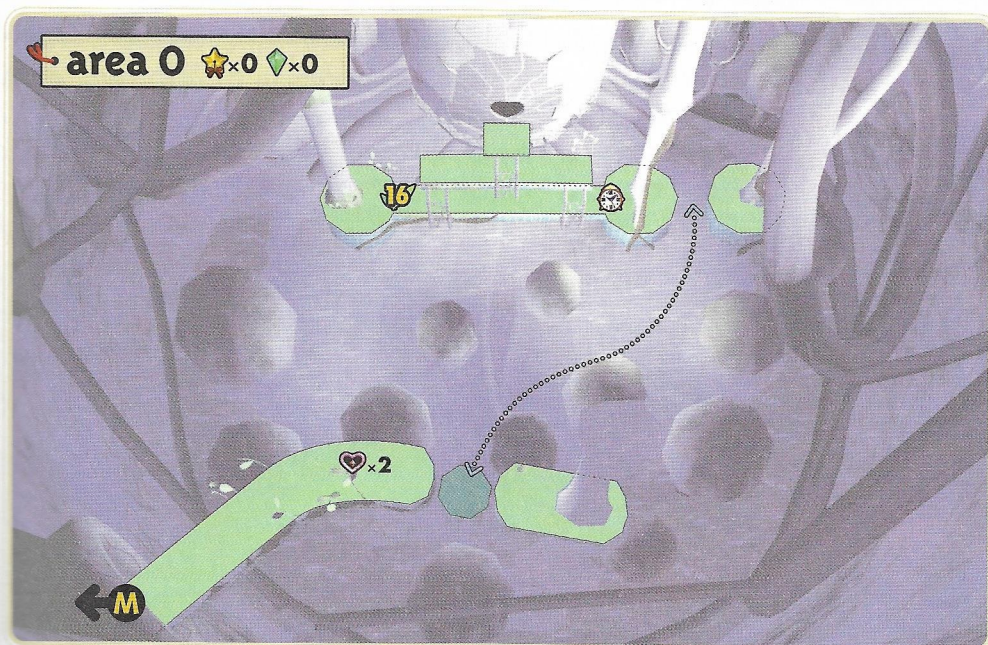
area L ×0 ×0
12
×2
×2
J

箱船イシュラス ～ミラ・ミラを目指して～

point H-14 どきどき!? ブッピィスイッチ

エリアHに行ったら、スイッチを撃ってリフトをおろそう。ブッピィをつかまえ、スイッチの左で2段ジャンプ！　リフトに乗ってしばらくすると、ブッピィが爆発してスイッチが入り、上へあがれるぞ。

←ここで再びエリアHを通ることになる（マップは93ページ）。リフトで上にあがったら、フォードンに入って、エリアMへ進もう。

point M-15 かけらを22個ゲットしよう

ムゥを使った2段ジャンプで卵を割り、青いかけらを出そう。ただし、これを拾うのは鏡の精を取ったあとだ。動く足場の上の6つのかけらのうち、左の3つはフラムゥの2段ジャンプで取れる。

←2段ジャンプで敵を投げて卵を割ると、青いかけらはここまで飛び出してくる。卵を割ったらすぐ左に移動しよう。

point O-16 投げた瞬間つかんで飛ぶ!

リクリをつかんでムゥに投げたら、すかさずグミで中段へのぼろう。中段右端にもグミがあるので、リクリをムゥに投げたスキに上段へ。あとは、左に飛んでいるフラムゥへ当てれば赤いリクリの完成だ。最後のエンジンに点火したら、エリアM・Nを通ってエリアHにあるゴールへいこう。

⬅グミで中段から上段にのぼるのが正攻法だが、2段ジャンプでリクリをムゥに当て、赤いリクリにしながらそのままのぼる方法もある。

point N-17 ブランコからエルビルへ

ゴールへ向かう途中、ここでちょっとひと仕事。このブランコの右側にいるエルビルを使って、右上段にあるモメットドールズの鈴を取ろう。ブランコが右いっぱいまで振れたとき、エルビルに向かってジャンプ! エルビルをつかまえたら、すかさず2段ジャンプするのだ!!

⬅エルビルでの2段ジャンプが失敗しても、あきらめるのはまだ早い。グミを使ってブランコにもどれば、再挑戦できるぞ。

Next Story イシュラス発進!!

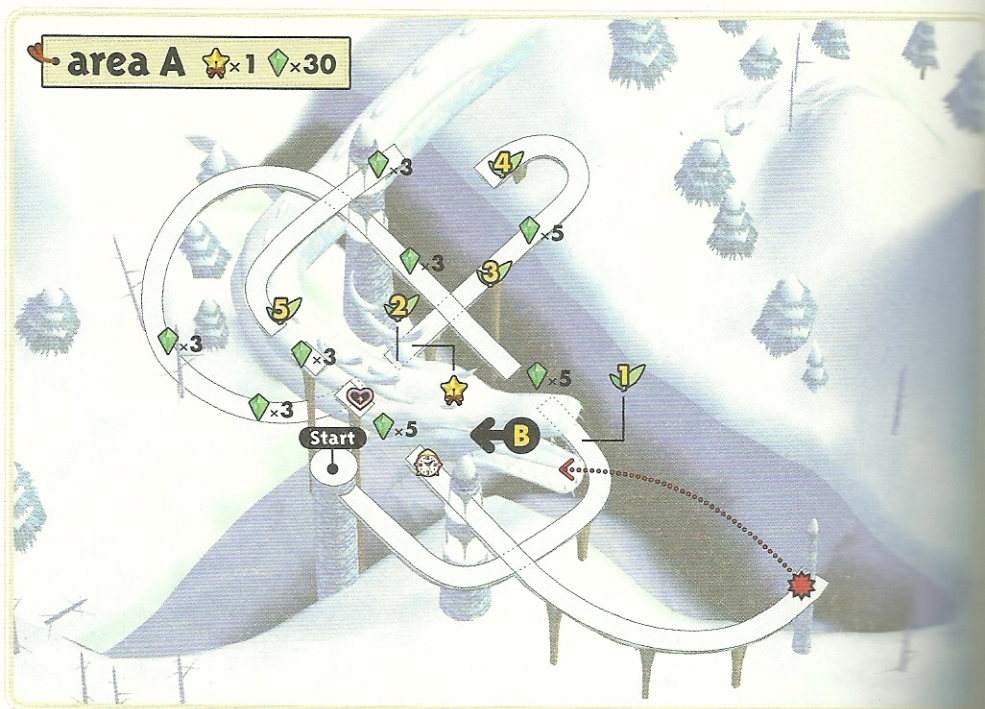
すべてのエンジンを点火し、最後の箱船スイッチを入れると……。見事、3つのプロペラが動き出した! といっても空を飛ぶわけではなく、ひそかの湖から静かに出航するだけ。いずれにしても、これでようやくミラ・ミラへいけそうだ。

⬅苦労の末、ついにイシュラス発進! ポプカも大はしゃぎだ。次なる国ミラ・ミラへ向け、ようそろー!

夢のかけら total 156

Snowy Peaks of Mira-Mira

ミラ・ミラ大雪山 ～山は白銀～

箱船イシュラスで到着した場所は大雪山。この雪道の先に、まどい の鐘があるかもしれない。しかし、歩いて進むのは大変そうだ……。その時、ポプカが取り出したのはジャングルスライダーから拝借してきたフロートボード!? これですべって行こう。

point A-1 スピードに乗って風に乗る

ボードの操作はジャングルスライダーのときと同じ。進行方向に方向キーを入れればスピードアップ。逆に入れればブレーキをかけられる。つむじ風の先にある5つのかけらは、スピードを上げるだけで簡単に取れるぞ。つむじ風から飛んでいる間も、キーは右に入れておこう

point A-2 ササルンの間に着地

スピードを上げたら、コースの切れめから大きくジャンプ。その先にいる2匹のササルンの間には、モメットドールズの鈴がある。ササルンの少し手前でブレーキやはばたきを使い、着地地点を調整しつつねらっていこう。

point A-3 敵をつかまえ2段ジャン

軽くジャンプして風だまを撃ち、
まえよう。そのすぐ先には、空中に
並んでいる。つかまえたフラムゥを
ンプし、もらさずゲットするのだ!!

area B ×1 ×15

4つのかけらを取ったら、左に移動してハート(小)をめざそう。その先にもかけらはあるぞ。

2匹のササルンの間に1UPがある。トンネルの出口手前の青いかけらも、ササルンが目印だ。

B-4 着地地点にかけらあり

トランポリンに乗ったら、先の地面に着地するまでスピードを上げ続けよう。ヘタにスピードを落としてつむじ風に乗ると、直後にあるかけらを取りのがしてしまうことがある。

B-5 3連続ジャンプ

小さな足場がふたつ続くエリア。最初の2回のジャンプはスピードアップかはばたきを使おう。3回めのジャンプは必ずスピードを上げ、さらに、はばたきも使って飛びこえること。

⬅最後のジャンプでは、足場の間隔が広い場所を飛びこえることになる。下に落ちてしまわないよう、勢いよく飛ぼう。

B-6 ぐるぐるトンネル通路

トンネル内は左右にぐるぐる移動できるせいで、とてもアイテムが取りにくいエリアだ。トンネルに入ったら少し左へ移動して、最初のカーブの先にあるハート(小)を手に入れよう。

B-7 目印を見つけよう

ハート(小)を取ったら、ササルンの真下をくぐり抜けるように移動。すると、前方にある緑のかけらが取れるはずだ。アイテムをくまなく取るには、このような目印を覚えておくといいだろう。

⬅4つめのかけらは、カラフルなステンドグラスの色にまぎれて見つけにくい。目をこらして、確実に取りたいところ。

area C ×2 ×49

point C-8 ムゥボーダーズをキャッチ！

記憶の置き時計の先にいるムゥボーダーズをつかまえよう。すぐに5つのかけらが見えるので、2段ジャンプして取るのだ。もちろんチャンスは1回だけ。やり直しはきかないぞ。

⬅ボードに乗るビジョンでは、敵を見つけたらつかまえるのが鉄則。その直後、必ず何かに利用することになるからだ。

point C-9 スピード出してはばたいて

コースの切れめを大きくジャンプしよう。最初のジャンプは、はばたきを使うだけでわたれるが、次のジャンプはスピードを上げておかないとわたりきることができないので注意。

⬅このあたりでは、スピードを上げて困ることは何もない。手前にいるサルルンを過ぎたあたりから加速すれば確実だ。

point C-10 2段ジャンプでかけらゲット

フラムゥが見えたら、これを必ずつかまえること。その先、大きなササルンを2段ジャンプでとびこえながら5つのかけらを取ることになるぞ。

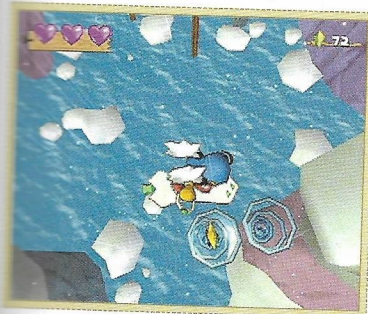
←フラムゥの直前でジャンプ！ すぐに風だまを発射してフラムゥをキャッチ。着地後に大きなササルンがいるのでジャンプ！

point C-11 スピードの出しすぎに注意

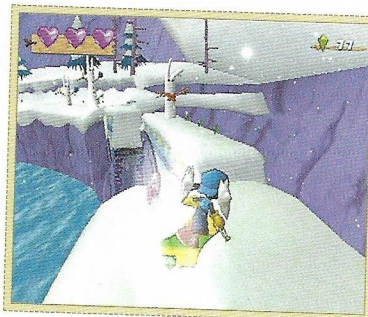
このトランポリンから上段へジャンプするときも、スピードを上げておく必要がある。しかし、着地まで方向キーを右に入れていると、上段のコース直前にあるかけらを飛びこしてしまうぞ。

←青いかけらがあるのは、上段のコース直前にあるつむじ風の上。青いかけらが見えたら、飛びこさないようスピードを調節しよう。

point C-12 トランポリンにおまかせ！

ここでは、方向キーの操作をせずにトランポリンへ乗ろう。普通のスピードでジャンプすると、上段のつむじ風に着地し、難なく鈴が取れるのだ。

←加速せずにトランポリンへ乗るのはちょっと不安だが、心配無用！ ふたつのつむじ風の手前に、ギリギリ着地できるのだ。

point C-13 ガードレールはありません

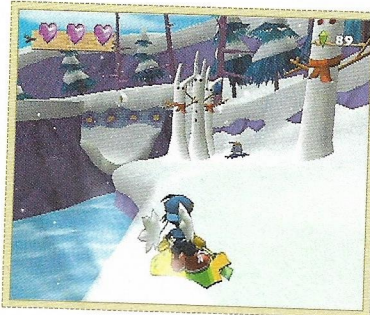
ここから先は左右が切り立っていて、一歩間違えれば落下……。障害物をかわしながらかけらを集めていかなければならない。

←ハート(小)はかなり左にある。取ったらすぐに右へジャンプだ。もし、体力が満タンなら無理に取らなくてもいい。

point C-14 2段ジャンプをしたあとは？

前をすべっているムゥボーダーズをつかまえ、2段ジャンプで1UPをゲット。その先には、左側にかけらがならんでいるぞ。ジャンプ後、着地するまでの間に、少し左へ寄っておくといい。

←かけらの左側が切り立っているので、落ちる危険性がある。1UPを取ったあと左へ寄るときは、ほどほどにしておこう。

point C-15 かけらを取ったら即減速！

14の3つのかけらを取ったら、ブレーキをかけて前方からやってくるムゥボーダーズをつかまえよう。そして、2段ジャンプで鈴をゲット！

←かけらを取り終わったら、方向キーの下を押してブレーキ！ ムゥボーダーズをつかまえたら障害物に気を付けて2段ジャンプだ。

ミラ・ミラ大雪山～山は白銀～

area D ×0 ×22

C

×3

16

×5

17

18

×3

×3

×3

E

point D-16 2段ジャンプでフォードンへ

トンネルを抜けるとすぐに現れる、3匹のフラムゥのいずれかをキャッチ！　この先にあるフォードンへ、2段ジャンプして入ろう。しくじると、10個ものかけらを取りそこねてしまう。

←2段ジャンプすれば必ずフォードンに入れるというわけではない。大砲にねらいをつけて、このあたりからジャンプだ。

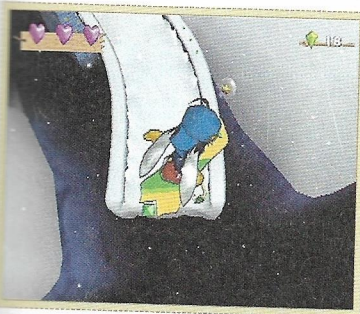
point D-17 フォードンに乗れたごほうび！

フォードンから発射され、着地した場所は塔のテッペン。さっそく鏡の精を取って、倍のかけらをゲットしていこう!!　ここでは落下の心配がないので、かけらにだけ集中すればいい。

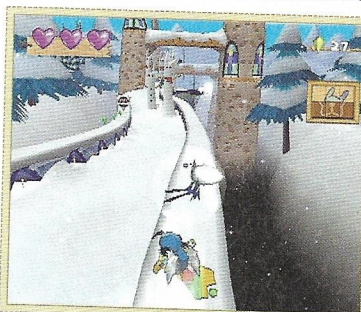
point D-18 地面からニョキニョキ!!

なんと、地面から雪の柱が次々とニョキニョキ生えてくるぞ!!　前方がよく見えなくなるどころか、避けそこねてぶつかると、ダメージを受けてしまう。上手にかわしながら、3つずつ並んでいる計9個のかけらを左、左、右の順に取っていこう。それがすんだら、スピードを落として左へ移動。トンネルの手前にある1UPを取るのだ。

point E-19 トランポリンで大ジャンプ!

青いトランポリンを使って、3連続大ジャンプ。最初のトランポリンでは左へ、次のトランポリンでは右へ飛ぼう。3つめのジャンプ後は、右側にある鈴に向かって着地できるよう、スピード調節が必要だ。

⬅通常のスピードでトランポリンをわたっていくと、3回めのジャンプ後、鈴に向かって着地するのにちょうどいい飛距離になる。

point E-20 最後の難関現る

鏡の精の制限時間内に、ここからゴールまでのすべてのかけらを取ることが可能だ。鈴を取ったら鏡の精めがけてスピードアップ。加速したまま、コースの左右にあるかけらを集めよう。

⬅鏡の精を取った瞬間に左へ移動!! その後、右、左、右、中央の順に並んでいるかけらを、大急ぎで移動して集めるのだ。

Next Story ゴールしたけど、収穫はナシ!?

目的地に到着したのはいいが、周囲は相変わらずの雪景色。まどいの鐘なんてどこにもありゃしないぞ……。すると、ポプカがあやしい館を発見。まわりにこれ以上の手がかりもなさそうだし、なにはともあれ館へ向かってみるとしよう。

⬅遠くに見える立派な館。いままであんな建物あったかな? 何となくあやしい雰囲気のただよう建物だが……。

Museum of Memories

想いでの美術館 ～幻迷宮～

館に入ってみると、そこは天井にも通路があるような不思議な美術館だった。中にいた住人は、美術品の中の想いでばかりにひたっていて、外で起こっていることにはまるで無関心。まどいの鐘について質問しても、らちがあかない……。

area A ×1 ×31

上

×3

B

Start

1

2

下

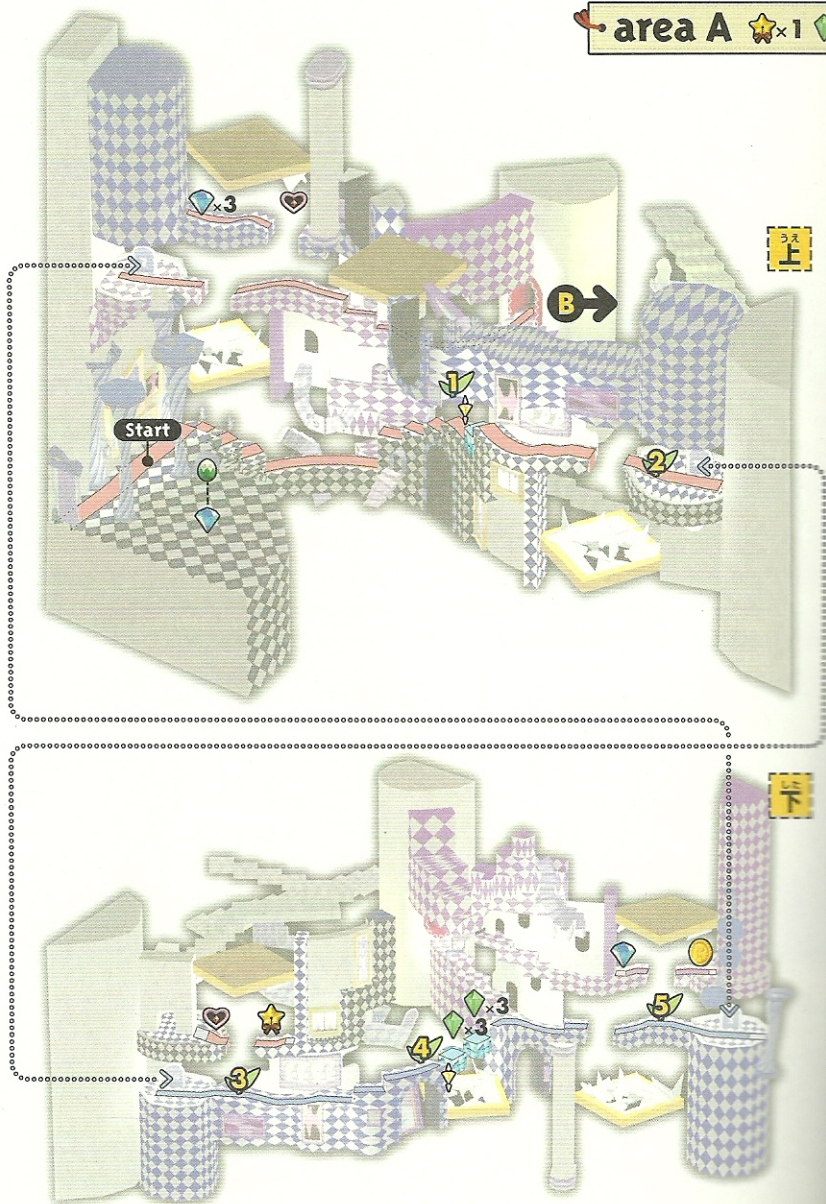
×3

×3

3

4

5

point A-1 スイッチオンで箱出現

[illegible]を当てるごとに、オン・オフが切りかわる[illegible]スイッチ。スイッチをオンにすると前方にブロック[illegible]オフにすれば消える。ブロックを出してお[illegible]上段へ移動することができるのだ。

←白いワクが点滅しているところにブロックが出現する。この先も、切りかえスイッチが出てくるので特徴を覚えておこう。

point A-2 天と地がヒックリ返る!?

[illegible]の美術館最大の特徴が、この不思議なと[illegible]入ると天地がひっくり返って、今まで天井[illegible]ところが床になってしまうのだ。ここから[illegible]天地逆転のとびらがたくさん出てくる。う[illegible]しないと進めなくなることがあるぞ。

←下にモメットドールズの鈴と、ハートがあるのだが……。このままおりると、地面から突き出したトゲに当たってしまう。

←通路の突き当たりに、ナゾのとびらを見つけたぞ。入ってみると天地が逆転!! これで安心してアイテムを取りに行ける。

point A-3 天地逆転で楽々ゲット

天地を逆転させたことで、トゲを気にすることなく安全に上段のアイテムが取れるようになったはずだ。左右をいき来しているバーニィをつかまえて2段ジャンプでのぼれば、ハート(小)とモメットドールズの鈴がゲットできる。

←さっきまで床だったトゲの部分が、今では天井になっている。これなら、2段ジャンプを使って安全にアイテムを取れる。

point A-4 2段ジャンプでスイッチオン

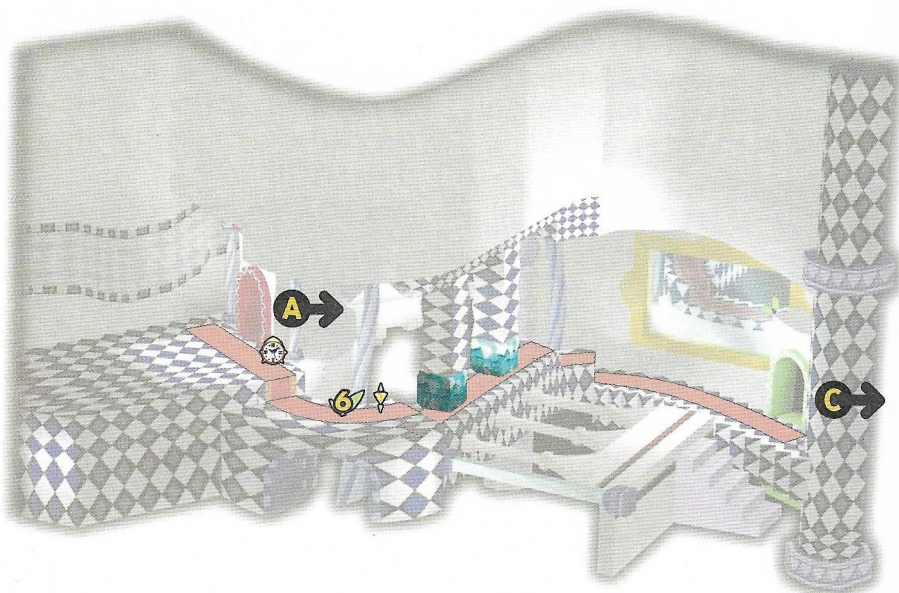
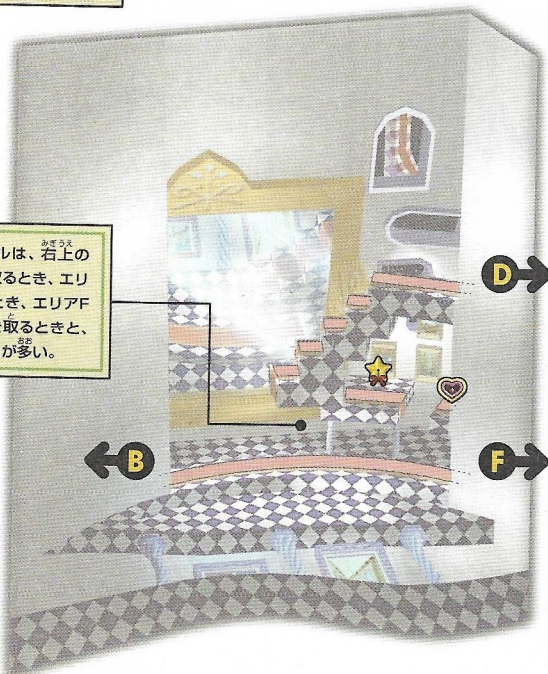
ムゥをつかまえたら、トゲの足場の上にあるスイッチに2段ジャンプを使って当てよう。これで、その先にあるふたつのブロックが出現! 安全にわたっていくことができるぞ。ブロックの上には3つずつ、計6個のかけらがういているので、これらも取りつつ進んでいこう。

point A-5 ふたたび逆転でエリアBへ

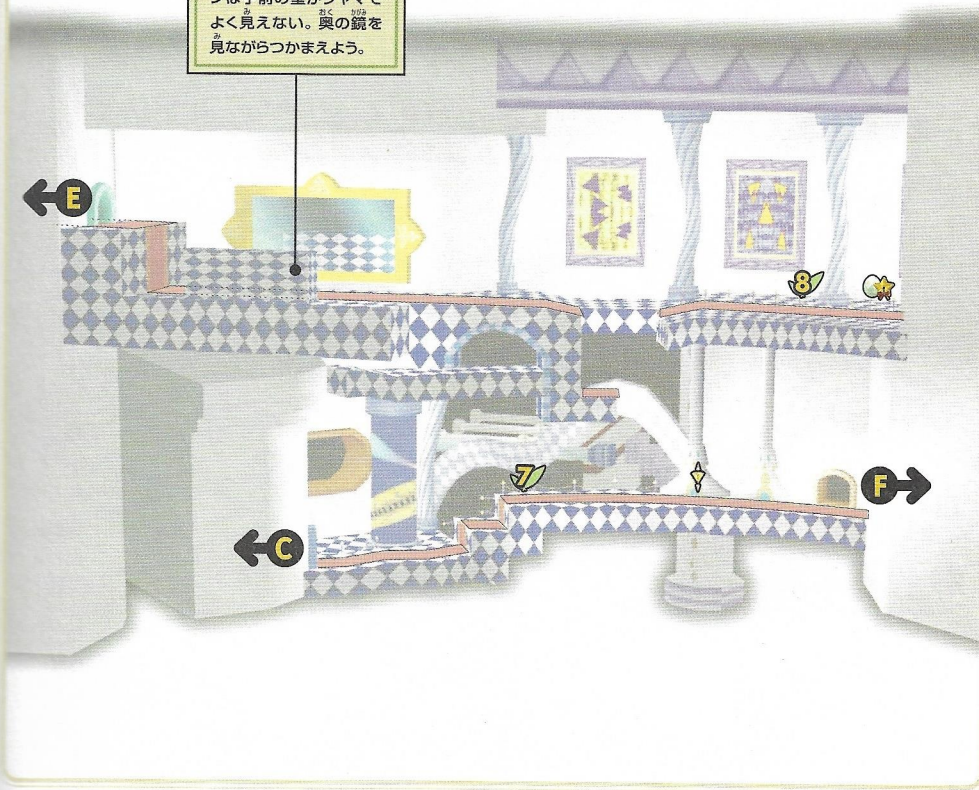
バーニィを使った2段ジャンプで、上段の青いかけらと1UPをゲット。その後、再度バーニィをつかまえてから青いとびらに入ろう。このエリアに残っているアイテムは、青いかけら3つとハート(小)。これもバーニィの2段ジャンプで取れる。

←天地を逆転させてから、やりムゥをつかまえ、上段の青いかけらとハートを取ってもいい。あとは、右に進んでいけばエリアBだ。

想いでの美術館 ～幻迷宮～

area B ×0 ×0

area C ×1 ×0

area D ×1 ×0

グリッツカルテッドキャノンは手前の壁がジャマでよく見えない。奥の鏡を見ながらつかまえよう。

E　C　F

point D-6 ブッピィでスイッチを入れろ

まずはスイッチに風だまを当て、手前のブロックを消そう。次にドキドキブッピィをつかまえて、スイッチの横で2段ジャンプ。そのままふたつめのブロックまで歩いて行こう。

⬅スイッチの横にドキドキブッピィを置いておくと、しばらくして爆発。ふたつめのブロックが消えて先へ進める。

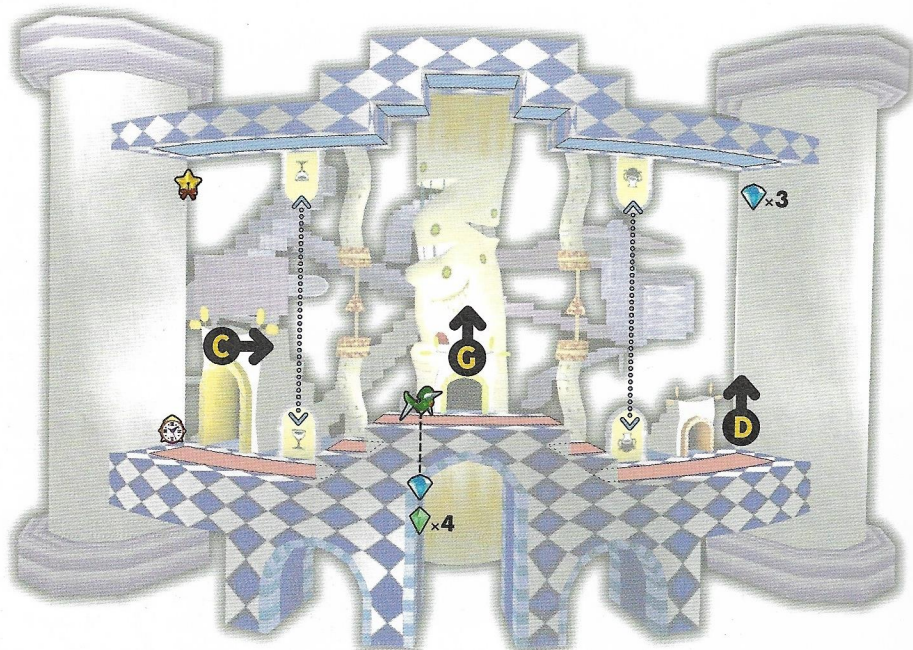
point D-7 リクリの特徴をいかそう

ブロックをのぼったあと、2段ジャンプを使わなければ上段に上がれそうにない……。そんなとき役に立つのがリクリなのだ。リクリをつかまえたら、スイッチまで移動。そこからムゥめがけて投げた瞬間にスイッチを入れると、ブロックが現れたあとリクリが手元にもどってくる。これで、2段ジャンプが使えるはず!!

point D-8 見えない卵を見のがすな

ここでジャンプすると、かくれ卵が現れる!!　左にいるグリッツカルテッドキャノンをつかまえ、つむじ風を使って連れてくれば割ることができるぞ。それがすんだら再び左へ行き、エリアEに進もう。

area E ×0 ×18

area F ×1 ×24

area G ×1 ×0

画面奥の鏡に注目!! 手前に卵がかくれているのがわかるぞ。ムゥを当てて鈴を取ろう。

H

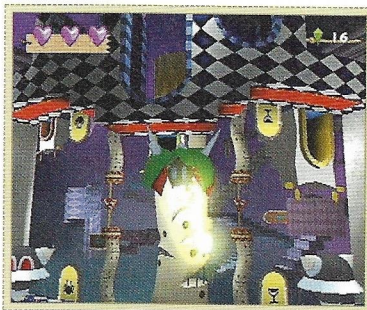
F

point F-9 先にかけらを出現させよう

上段にいるフラムゥをつかまえ、2段ジャンプで下段のジャイアントスピンクルを倒そう。すぐに鏡の精を取って、現れたかけらをゲットすればオッケー。エリアDを通ってエリアFへ行こう。

←かけらを先に出してから鏡の精を取るようにすれば、制限時間はあまるほどある。失敗することはまずないだろう。

point F-10 天地逆転とエルビル

まずは、天地逆転を使ってエリアCへもどり、エルビルをつかまえてこよう。そのあと、ジャイアントスピンクルが天井にいる状態にして、2段ジャンプで体当たり! エリアGへのとびらが現れるぞ。

←エリアCのエルビルを使うことに気づかないと、いつまでたっても解決しない。アイテムもエルビルの2段ジャンプで取ろう。

想いでの美術館 ~幻迷宮~

point H-11 ナゾときスタート!!

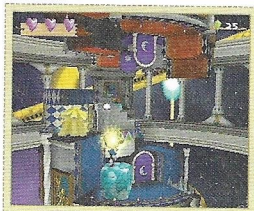
このエリアを通ってエリアIへ行くには、ちょっとしたナゾときが必要。まずは、太陽マークのとびらで天地逆転。ブッピィをつかまえたら再び天地を逆転させ、左に歩いて12へ向かおう。

point H-12 爆発前にリクリをキャッチ

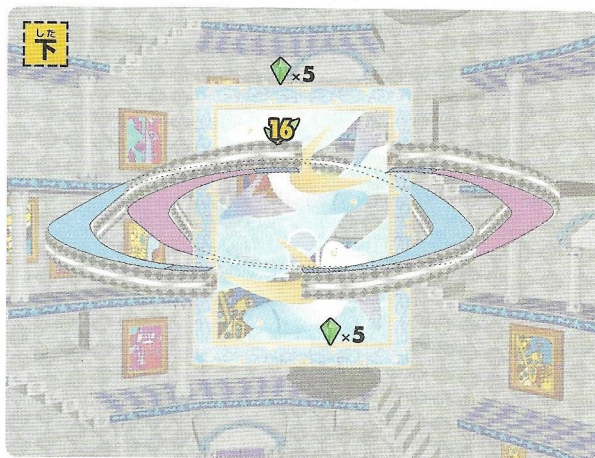
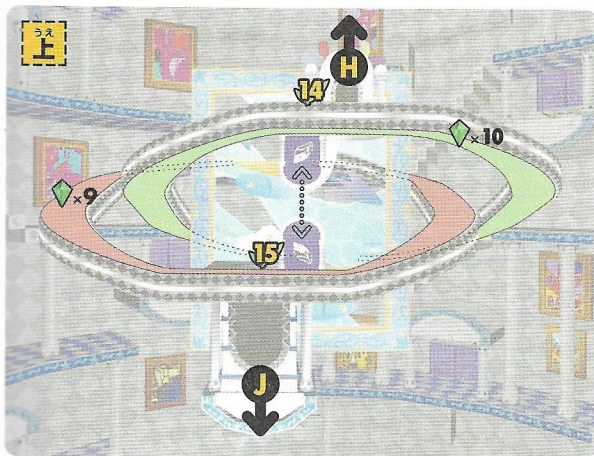
ブッピィをスイッチの横に置いたら、風だまでスイッチを入れ天井のブロックを消そう。その後、11のとびらにもどって天地逆転。リクリをつかまえたらとびらの前で待機……。しばらくすると復活するブッピィに当てて、黄色いリクリにしよう。

←リクリをつかまえたら、すばやくとびらまでもどって待機。しばらくするとブッピィが復活するので、リクリを投げつけよう。

point H-13 リクリ岩を壊してエリアIへ

11 12の作業でできた黄色いリクリを持ったまま、ここにある月マークのとびらに入って天地逆転。正しい手順で進んでいれば、青いブロックに乗って、黄色いリクリ岩をこわせるはずだ。これでエリアIへ進めるぞ。もし、天地逆転後に青いブロックが消えているようなら、11 12の手順にミスがあったということ。もう一度11にもどってやり直してみよう。

←11で黄色いリクリができたら太陽マークのとびらに入って天地をもどし、左へ進もう。月マークのとびらが見つかる。

←そして、月マークのとびらに入ると青いブロックが出現しているはず。もし消えていたらどこかでミスしているのだ。

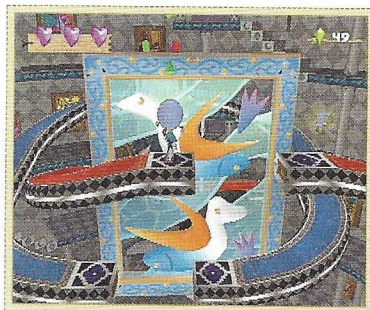
area 1 ×0 ×29

point 14 裏が表で表が裏で!?

左側にいるエルビルをつかまえて、そのまま坂を下ろう。通路の端についたら2段ジャンプで赤い通路へ移動し、かけらを取りながら15の場所へ進んでいく。ここの赤い通路には、ふつうのジャンプだととどかない5つのかけらがある。しかし、これはいまは取らなくてもいい。最後に取りにくればいいのだ。

point 15 天地をいれかえ緑の通路へ

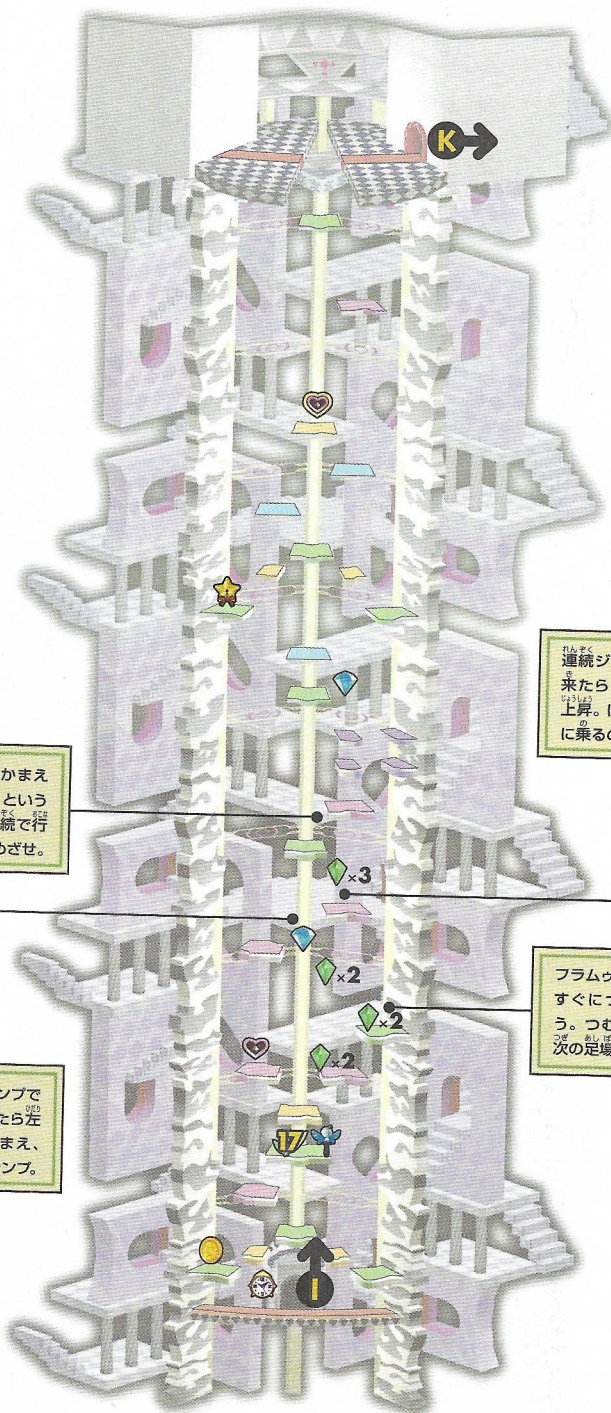
とびらに入って緑の通路に出たら、左へ進もう。途中でエルビルをつかまえ、通路の切れめから2段ジャンプでかけらをゲットだ。このとき、むらさき色の通路へおりてはダメ。もう一度エルビルをつかまえたあと、赤い通路にもどろう。

point 16 ようやくかけらが取れるのだ

赤い通路に出たら右へ進みココへ。15でつかまえたエルビルを使うことで、このかけらが手に入るぞ。その後、緑の通路にもどってむらさき色の通路におりれば、エリアJへのとびらに入れる。

⬅15でむらさきの通路におりてしまうと、次のエリアでフラムゥを持ってこなければならない。先に取ってから、むらさきの通路に進むこと。

想いでの美術館～幻迷宮～

area J ×1 ×38

K

「敵を風だまでつかまえて、2段ジャンプ」という作業をすばやく連続で行い、青いかけらをめざせ。

連続ジャンプでここまで来たら、トランポリンで上昇。はばたきを使わずに乗るのが理想だ。

×3

×2

×2

×2

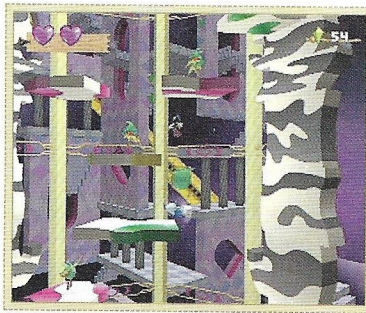
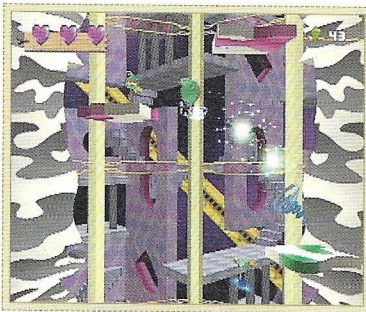
フラムゥをキャッチして、すぐにつむじ風に乗ろう。つむじ風だけでは、次の足場にとどかない。

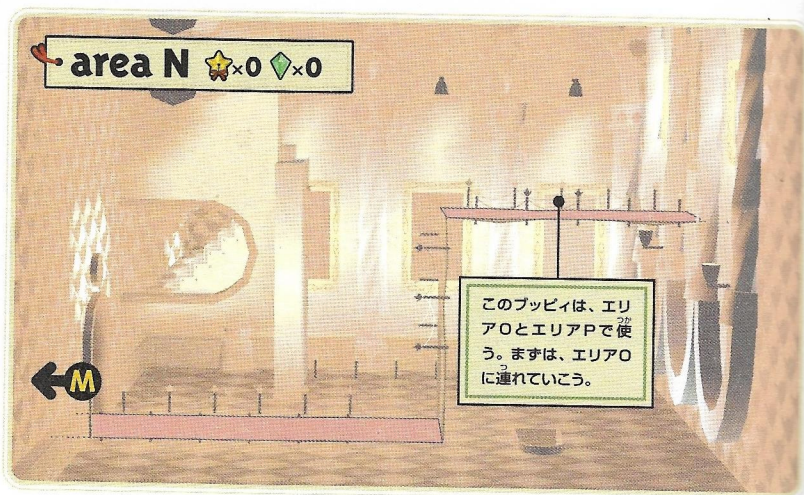
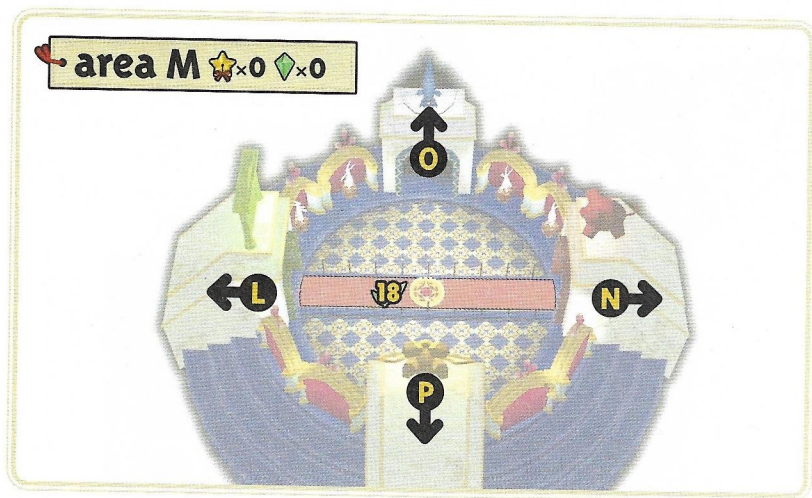
つむじ風+2段ジャンプで青いかけらを取ったら左のフラムゥをつかまえ、着地せずに右へジャンプ。

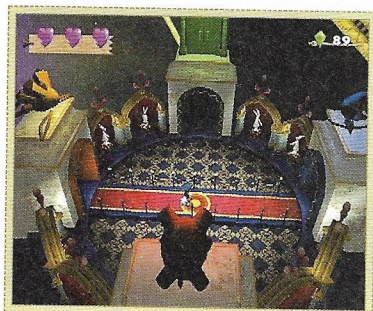
17

I

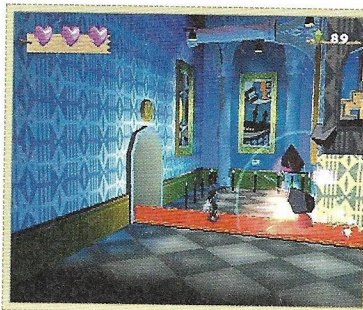
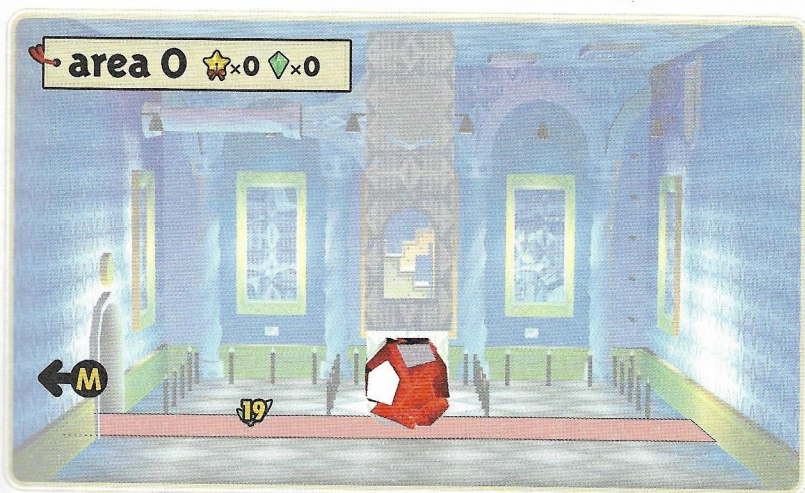
point 17 ジャンプに次ぐジャンプ!!

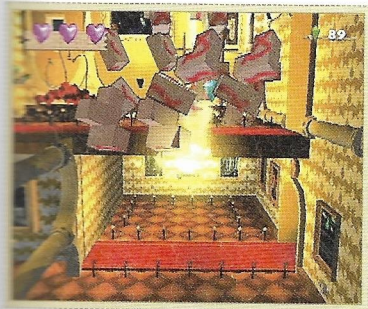
ここにいるフラムゥを使い、右側から上段に2段ジャンプ。このとき鏡の精も同時に取ることになるので、かけら集めも一緒にスタートだ!　とはいえ、敵を使ったジャンプのオンパレードで難易度はかなり高い。とにかく練習あるのみ!!

⬅いちばん最初のポイントは、鏡の精を取る位置。横からではなく、必ず2段ジャンプを使って、上から取るようにしよう。

⬅フラムゥをつかまえつつ、つむじ風に乗ったら方向キーを左へ。すぐに操作しないと、次のフラムゥにとどかないぞ。

想いでの美術館～幻迷宮～

point M-18 青リクリ作りまショウ！

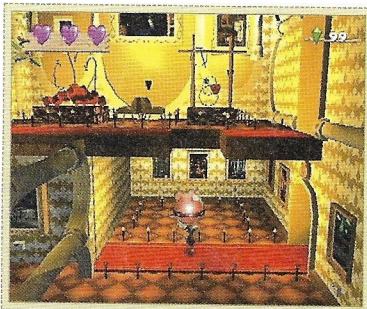
部屋の中心にある丸い印に乗るたびに、通路が90度回転するぞ。まずは、ここへ2回乗ったあとエリアNに向かい、ブッピィをつかまえよう。その後、エリアOへ行くのだ。

←足場が回ると、どこから来て、どこへ行くのか混乱してしまう。各エリアの入口の上にある象の形と色を覚えておくといいだろう。

point O-19 エルビル発見、捕獲せよ

エリアMから連れてきたブッピィを、ブッピィ岩の前にセット。爆発で岩がこわれれば、奥にいるエルビルをつかまえられるぞ。お次はエルビルとともに、エリアPへ向かおう。

←ブッピィ岩をこわすのはブッピィにおまかせ。ブッピィを岩に投げつけたら、爆発にまきこまれないように距離を取ろう。

point P-20 青リクリまではもう一息

エルビルの2段ジャンプで箱を破壊。これでリクリに出会えるのだが、この段階でリクリをつかまえてもムダ。一度エリアNへ行き、ブッピィをつかまえてからもどってこよう。

←最初に来たときは、この箱をこわすことだけが目的。中から現れる青いかけらを取ったら、ブッピィをつかまえにエリアNへ行こう。

point P-21 青リクリが完成、ゴールへ!

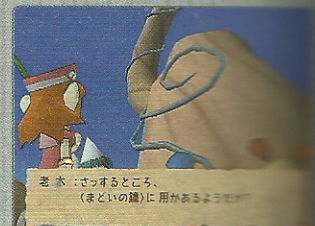
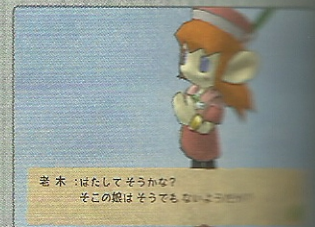
ブッピィを連れてきたら、2段ジャンプで上段のリクリをキャッチ。床にいるブッピィと、エリアOにいるエルビルにぶつければ青いリクリの完成だ! エリアLのゴール前にあるリクリ岩をこわせるぞ。

←ブッピィをここへ連れてくるのが、青リクリを作る上で最大のポイント。このとおりの手順でなければ絶対に完成しないぞ。

Indecision Pass

まどいヶ峠

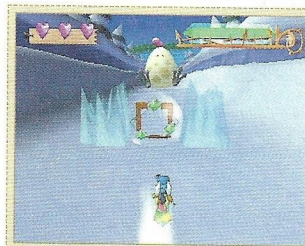
まどいの鐘を守る老木までたどり着くと、こう問われた。「
まえたちが世界を救わなければならないのだ」。答えを
ロノアと、とまどうロロ……。その理由を確かめるため、
鳥ポロンテをけしかけてきたのだった。

従鳥 ポロンテ
Polonte the Hatching

ミラ・ミラの老木が生み出した、鳥と植物を合わせたような幻獣。最初は葉っぱの生えたポロンテエッグ、卵が割れると従鳥ポロンテに変身する。変身後は羽のはえた立派な鳥になるものの、空を飛ぶことはできないようだ。

Step1 ポロンテエッグに体当たり！

老木からの問いかけで、ロロはすっかり戦意を失ってしまった。ロロがいないとリングが使えないのだ、どうするクロノア!? とりあえず、氷のかたまりやポロンテが撃ち出してくるトゲダマをよけながら、コース上に現れる加速リングでスピードを上げ、ポロンテに体当たりだ。計3回体当たりをすると従鳥ポロンテへと変身する。

♥ハートの出しかた♥

クロノアの体力が2なら、ポロンテのトゲダマが1回着地するごとに1/32の確率でハートに変化。体力が1なら確率は1/16になる。

←真ん中にあるのが加速リング。地面より少し高い位置にある場合は、ジャンプして取ろう。3回加速するとポロンテに追いつける。

➡障害物をよけながら追いかけよう。ぶつかるとダメージを受けるだけでなく、せっかく上げたスピードも落ちてしまうぞ。

Step2 ロロが元気になれば百人力

相棒ポプカにはげまされて、ロロは我を取りもどした!! これで、風だまも撃てるようになったぞ。再び、加速リングを取りながらポロンテを追いかけて行こう。近づくと、5匹のムゥボーダーズを放ってくるので、風だまでつかまえ、ポロンテに向かって投げつけるのだ。5回ヒットさせればポロンテを倒すことができる。

♥ハートの出しかた♥

ハートが現れる条件は、Step1とまったく同じ。クロノアの体力が少ないほど、トゲダマがハートに変化しやすい。

←1度に現れるムゥボーダーズは5匹。それぞれ違ったタイミングでこちらにやってくるので、上手につかまえて投げつけよう。

➡敵を投げつけて攻撃するときは、前方に残っているムゥボーダーズに当たらないようにしよう。ジャンプして投げると確実だ。

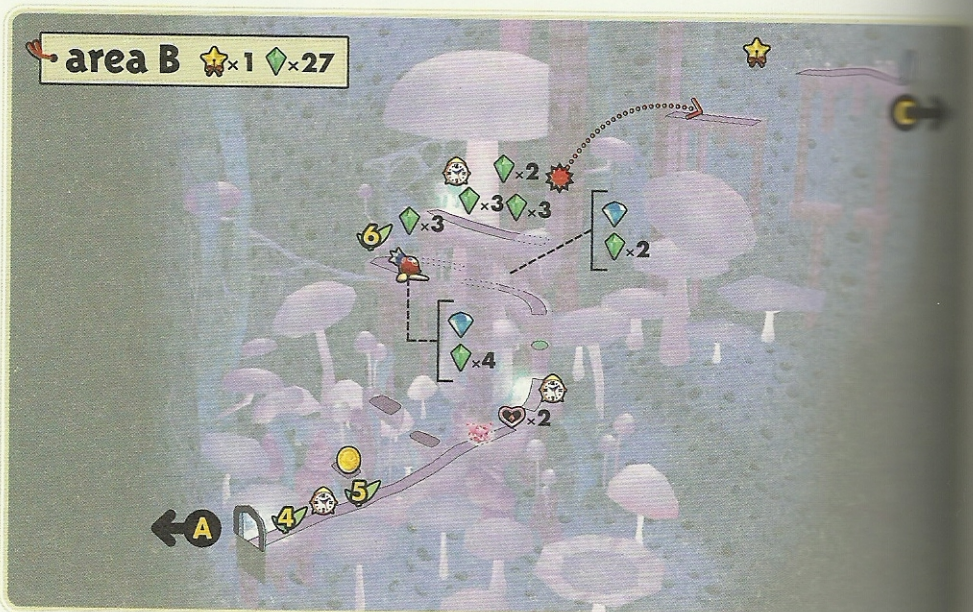
Next Story バグジの庵にもどると…!?

これですべてのエレメントを集めることに成功した! いつもどおり、バグジの話を聞きにもどると「集めたエレメントを見せてほしい」とたのまれるが……。なんのうたがいも持たずにすべてわたしてみると、それはバグジに変装したレオリナだった。ここまで来てレオリナにだまされるとはっ!!

←せっかく集めたエレメントを最後の最後ですべてぬすまれてしまった!! ……しょうがない、大巫女様に知恵を借りに行こう。

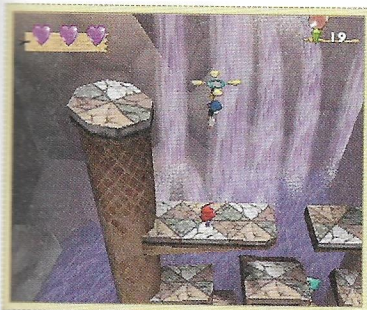
Sacred Grounds of Suffering

苦しみの聖地～異変～

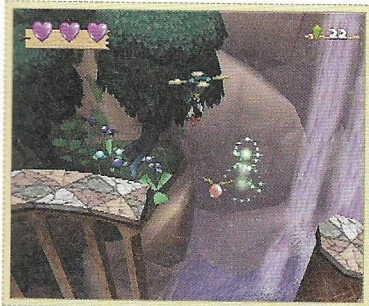
せっかく集めたエレメントを、全部盗まれてしまったクロノア
本物のバグジはいなくなってしまったし、頼れるのは大巫女
だ。大巫女様に会うため再びおとずれた聖地は、エレメント
からか、地形が変わるなどの異変が起きていた。

point A-1 消える足場はテンポよく！

これも異変によるものなのか、以前はなかった消える足場が登場。乗るとすぐに消えてしまうので、テンポよくジャンプしてかけらや鈴を集めよう。なお、消えた足場は少したつと再び出現する。消えると同時にはばたいて上空でもちこたえれば、同じ足場におりることも可能だ。

point A-2 ムリは禁物安全第一！

画面奥にいるキットンをつかまえて、足場の下のかけらをゲットだ。足場からおりつつ、ジャンプボタンをタイミングよく押そう。一度に全部取ろうとすると、途中でキットンが消えてしまうので危険。何回かに分けて取るようにしよう。

←見事すべてのかけらを集め終わったら、キットンを使って一気に上昇。左上の足場③まで移動するといいだろう。

point A-3 かけらを取ったらふたたびグミへ

左右に移動しているグミにぶらさがり、上に並ぶ3つのかけらの少し手前でジャンプ。かけらを取ったら、落下中にグミにつかまり直そう。ここでミスしてしまうと、クロノアをひとり失うぞ。グミのあつかいが苦手なら、写真のようにキットンを使って取ってもいいだろう。

←②のキットンでここへ飛んで来る途中、時間をロスしていなければ、そのままかけらを取りながらわたってしまうことも可能。

point B-4 使い子様は息つぎスポット

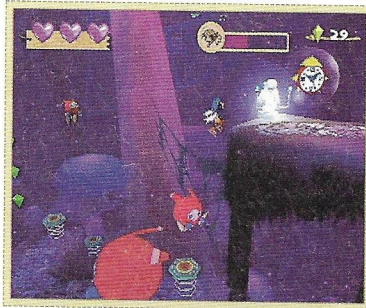
ここから先は、異変のせいで空気が汚染されている。時間がたつごとに画面右上のエアが減っていき、ゼロになるとダメージを受けてしまうぞ。明るくかがやく使い子様のまわりだけは空気がキレイなので、エアの補給が可能だ。息つぎしながら進んでいこう。

point B-5 赤いリクリ岩をこわせ

リクリをつかまえたら、ムゥに2段ジャンプで当てつつ右上の足場へ。次に、右のフラムゥにリクリを投げ、そのスキにグミを使って左上へあがろう。最後にもう1匹のフラムゥに当てれば、赤リクリのできあがりだ。右で道をふさいでいる赤いリクリ岩をこわし、先へ進もう。

←もたもたしていると、エアがどんどん減っていく。危なくなったら作業を中断して、使い子様までもどろう。

point B-6 息切れ寸前急いで作業

手前にいるムゥホッピンか、画面奥のムゥをつかまえたら、よろいムゥに当てよう。次に、よろいの外れたムゥを使って、ジャイアントよろいムゥを攻撃。再出現したムゥを、またまたジャイアントムゥに当てれば、かけらをゲットできる。

←ジャイアントムゥを倒したら、ジャンプ台と2段ジャンプで上段に上がり息つぎ。手前にある3つのかけらは、そのあと取ろう。

苦しみの聖地～異変～

area C ★×0 ◆×22

ここからフォルビィを使って2段ジャンプ。さらにはばたいて、右のかけらを取ろう。

←B

◆×3 ◆×3

7

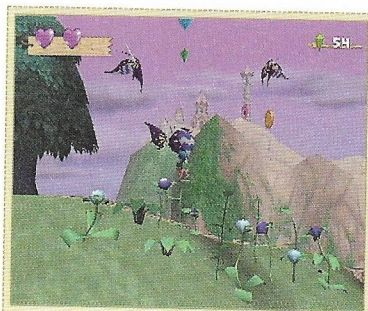
◆×5

8

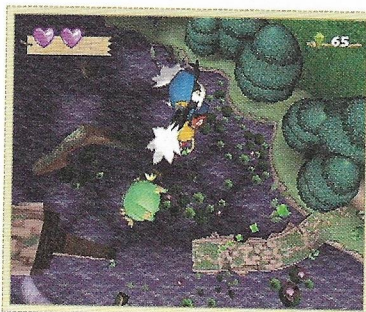
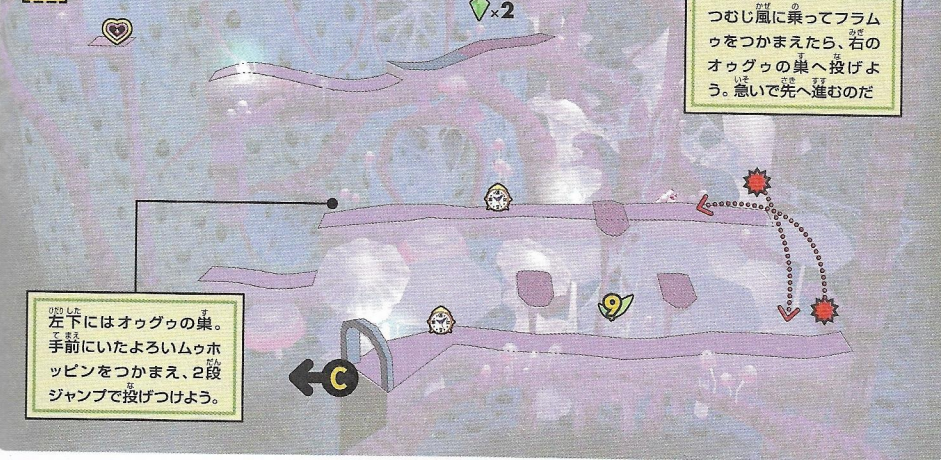
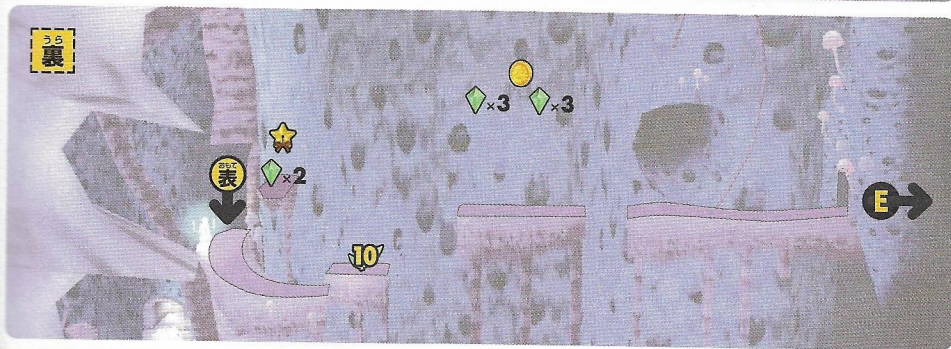
◆×6

D→

point C-7 晴れ時々フォルビィ!?

5匹ものフォルビィがワラワラとふってくる危険地帯。いちばん高いところにある青いかけらを取るには、落ちてきたフォルビィを使って2段ジャンプ!!　さらに上空を飛んでいるフォルビィをつかまえて、すかさず2段ジャンプすればいい。

←地面にささっているフォルビィの横で待ち、上にもどっていくと同時にジャンプすると上空のフォルビィをつかまえやすい。

point C-8 ジャンプしながらキャッチ!

右にあるかけらを取るには、ここでフラムゥをつかまえる必要がある。トランポリンに乗った瞬間に風だまを発射して、フラムゥをキャッチ!　その後、ジャンプ台で右へ高く飛びあがり、2段ジャンプとはばたきでかけらをゲットだ。

←トランポリンでジャンプしたら、やや降下し始めたところで2段ジャンプ。さらにはばたきを使って右にあるかけらを取ろう。

point D-9 赤いリクリはどう作る？

一番上の足場へのぼり、画面手前のリクリをつかまえよう。次に、左右どちらかの足場へおりて奥のフラムゥへ投げ、リクリが戻るまでにグミで最上段へ。あとは残りのフラムゥへ順に当てていくだけで、赤いリクリができあがる。

←赤いリクリが完成したら、大砲に入る前に画面奥のリクリ岩へ投げよう。リクリを持ったまま大砲に入ることはできないぞ。

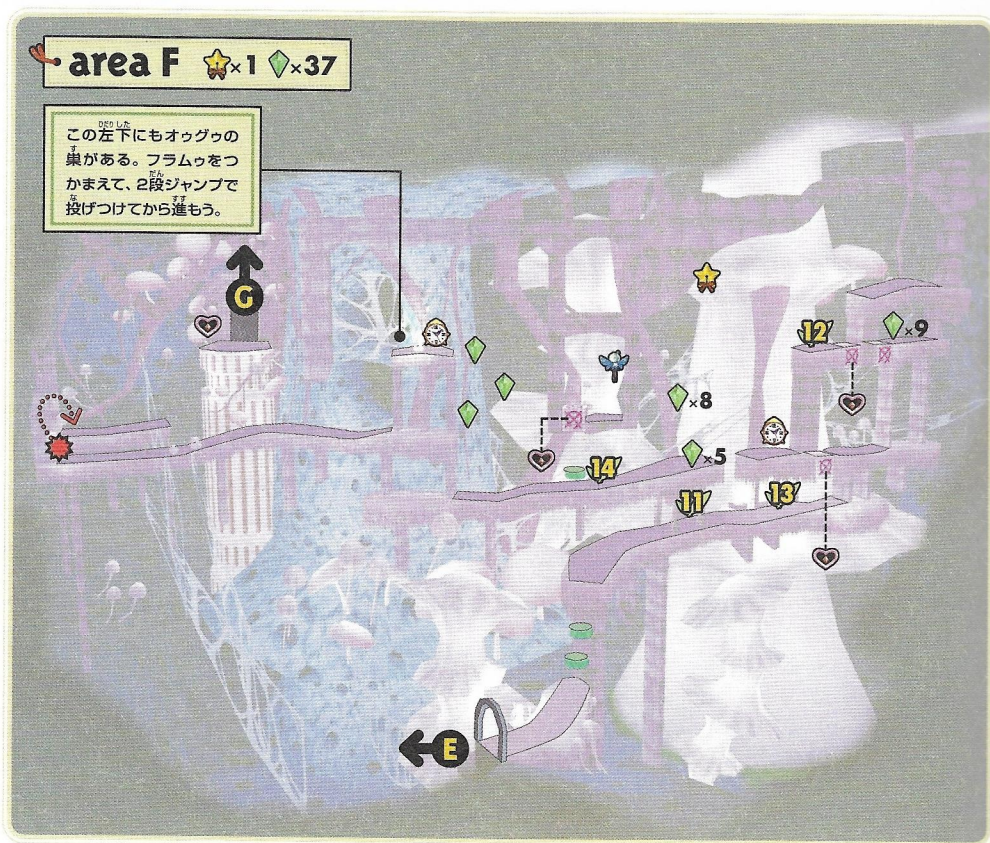
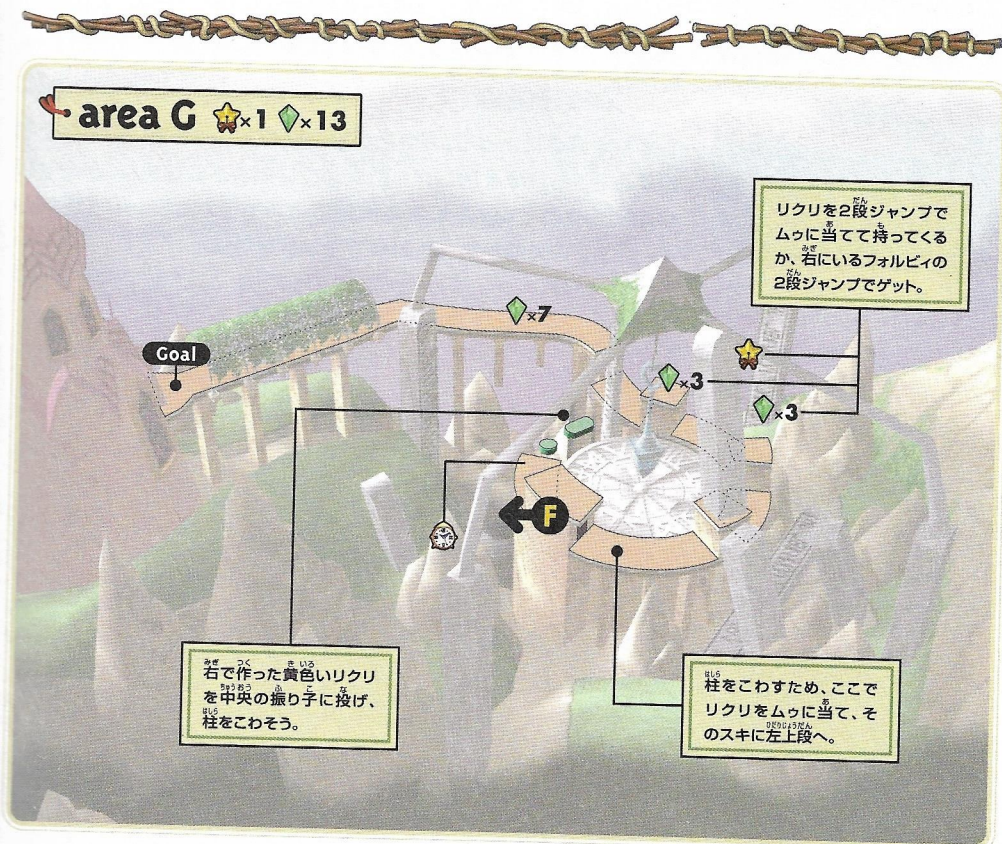
point D-10 2段ジャンプはリクリで

リクリをフラムゥに投げ、そのスキにグミを使って左上段へ。もどってきたリクリを使えば鈴をゲットできるぞ。また、この先にはオゥグゥの巣がある。2段ジャンプでリクリをフラムゥに当てつつ右上段に進み、リクリを巣に投げよう。

←赤いグミは上下に動いているので、下におりてきたところでリクリを右に投げよう。これならグミをつかみやすいぞ。

苦しみの聖地～異変～

area E ×1 ×15
F
ジャイアントムゥを倒して、かけらをゲット。その後、ふみ台にして消える足場へあがれ!!
×2
×2
D
×4
×2

area F ×1 ×37
この左下にもオウグゥの巣がある。フラムゥをつかまえて、2段ジャンプで投げつけてから進もう。
G
12
×9
×8
×5
14
11
13
E

point F-11 かけらを取らずに進もう

かけらを151個以上取りたいなら、使い子様の所へ行くときに工夫が必要。上のかけらを取らないようジャンプ台の左端に乗り、落下中に右へ移動。息つぎを終えたら、今度はジャンプ台の右端に乗って右上段にのぼろう。

point F-12 ムゥをつかまえておりること

右上にいるムゥを使って、この箱と左下の箱をこわそう。右に見える9個のかけらは、エルビルの2段ジャンプで取れるぞ。その後、再度エルビルをつかまえて13へおりるのだ。

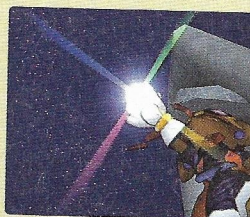
point F-13 まだまだかけらは取らない！

エルビルをつかまえてきたら、ひとまず息つぎしておこう。そして、11と同じ要領でかけらを取らないように左へ移動。今度はジャンプ台の左端に乗って左上段へ移動し14へ向かうのだ。

point F-14 ここで一気にかけら集めだ!!

エルビルで箱をこわして上段へ。鏡の精を取ったらキットンをつかまえ、右側にななめにならんでいる8つのかけらを取る。そのあとすぐにキットンを投げ、下に残しておいたかけらを取ろう。かけら集めを終えたら、使い子様で息つぎだ。

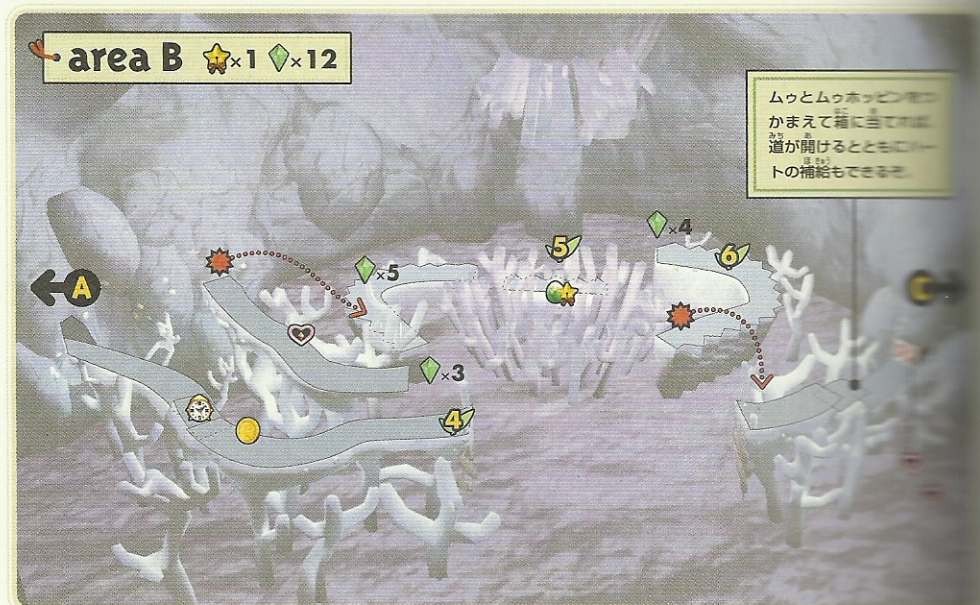
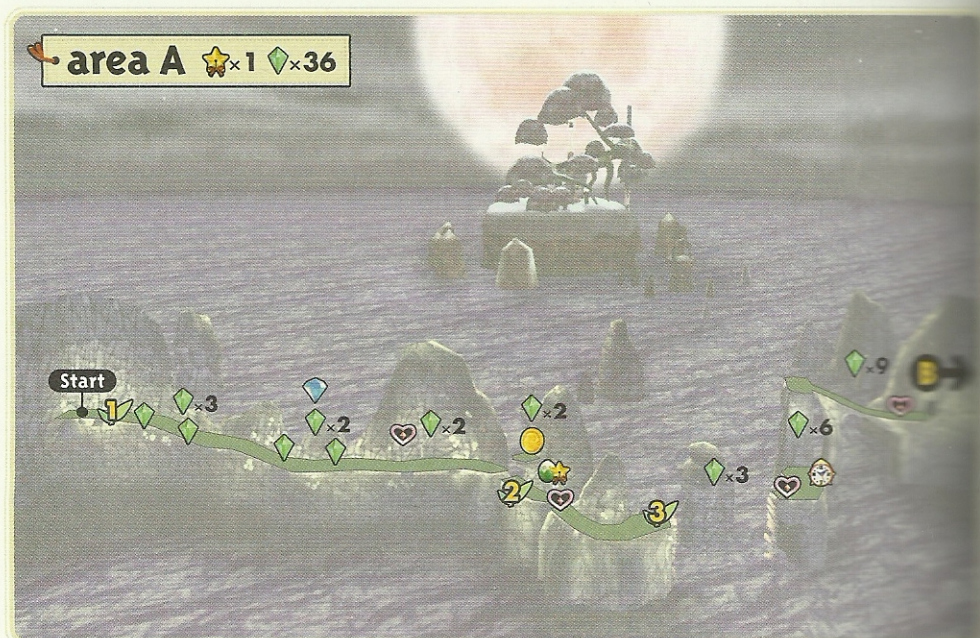
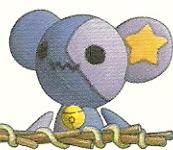
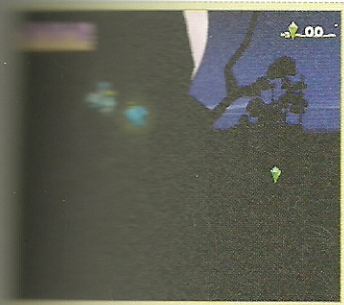
Next Story 5つめの鐘……

大巫女様の話によれば、レオリナは元々この寺院で修行を積んでいた巫女・リオだったらしい。しかし、てがらをあせったばかりに寺院を飛び出してしまったのだ。そして今、そのレオリナの手によって5つめの鐘が現れてしまった……。

←涙の海で4つのエレメントをかざすレオリナ。すると、なんと旧きクレア像の中から「5つめの鐘」が出現したのだ。

Dark Sea of Tears

暗き泪の海 ～やみのとばり～

レオリナの手によって、5つめの鐘が現れてしまった。泪の海に到着すると、あれほど激しかった嵐がウソのように静まり、あたりはやみに包まれている。これも異変によるものなのか……。とにかく、旧きクレア像があった島まで急がなければ。

[illegible]のとばりに、ともしびを

[illegible]で、視界がきかない状態。まずは[illegible]つかまえ、周囲を明るくしよう。

←フロロに風だまを当てるか、敵をぶつけてみよう。一定時間、画面全体がほのかな明かりで照らされ、先のほうまで見えるようになる。

[illegible]2 こんなところに卵を発見!

[illegible]た穴の奥で、卵が左右に動いている。[illegible]るムゥを当てて鈴を手に入れよう。穴の[illegible]とかけらも、忘れずにゲットすること。

←上段にはよろいムゥホッピンが左を向いてジャンプしている。下段のムゥを使って、右側からのぼったほうが安全だ。

[illegible]3 暗くなる前に急ごう

[illegible]に動いているフラムゥボゥに乗ったら、フラムゥをつかまえ、2段ジャンプでかけらを取ろう。そのまま右岸へわたるとフロロがいるぞ。

←もし、わたる前に暗くなると、このように足場がまったく見えなくなってしまう。手前でフロロを取って明るくしておこう。

point B-4 橋がなくなってる!?

以前はここに橋がかかっていたのだが、異変のためかなくなっている。右に進むことはできないので、ムゥを使って左上に2段ジャンプしよう。このとき、上段にいるグリッヅカルテッドキャノンには要注意。次々に弾を撃ち出してくるので、不用意にのぼると危険だ。弾がかけらのあたりを通り過ぎたらサッとのぼり、グリッヅカルテッドキャノンにすばやく近づいてつかまえよう。

←左上段にはグリッヅカルテッドキャノンが待ちかまえている。下で弾を撃つタイミングをよく見てから上がること。

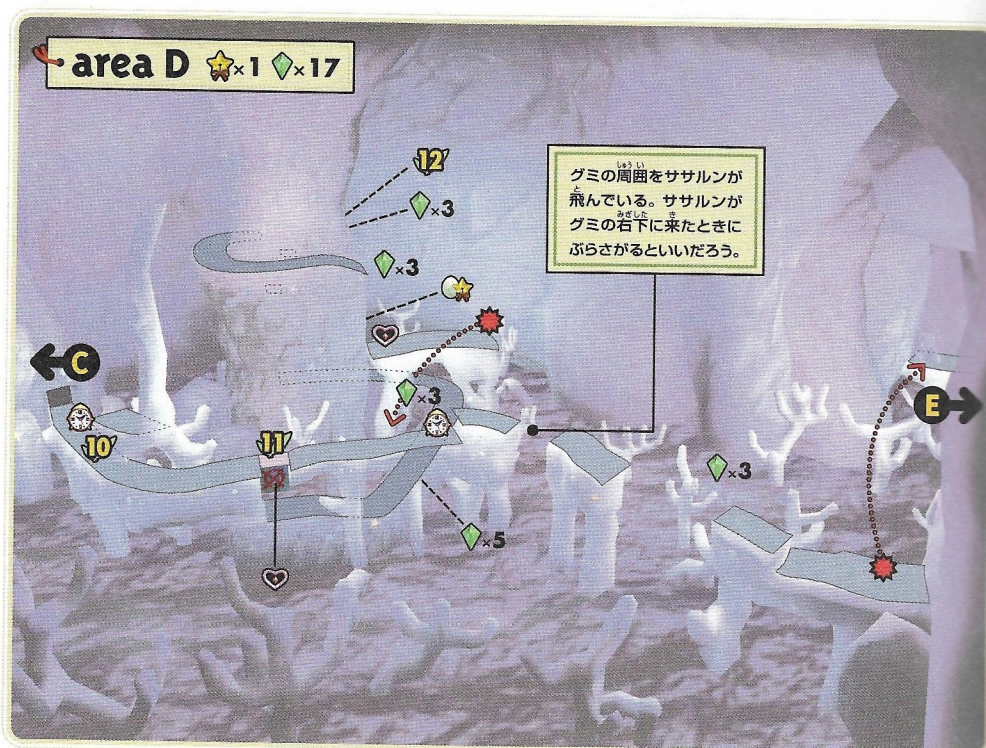
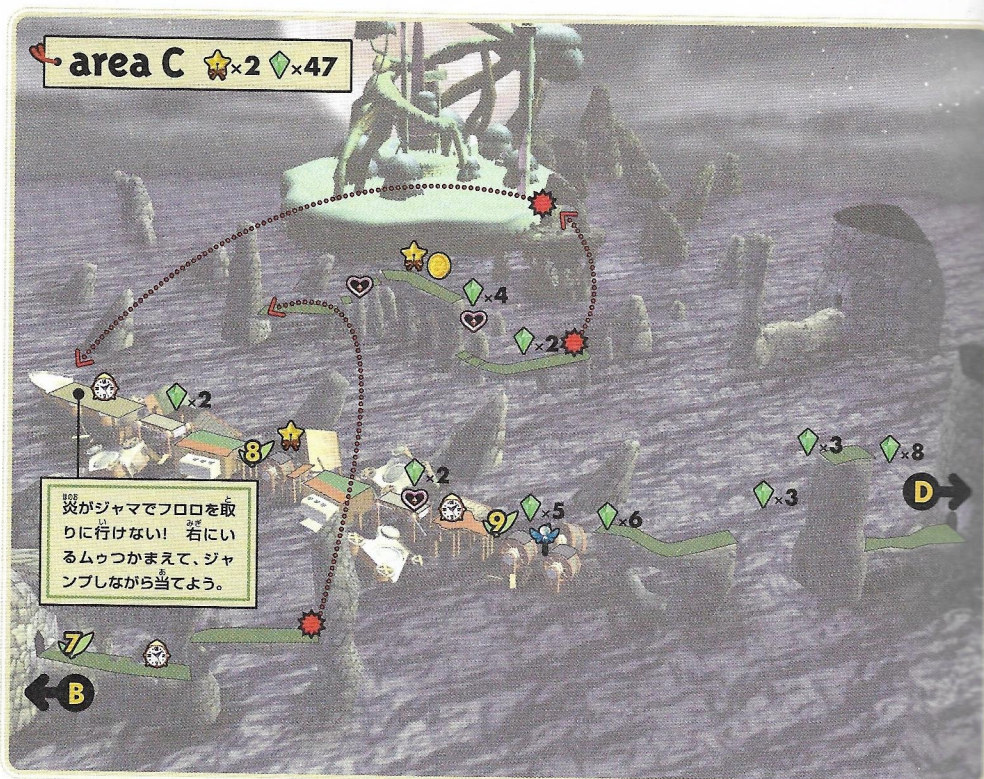
point B-5 ムゥボゥの上から卵割り

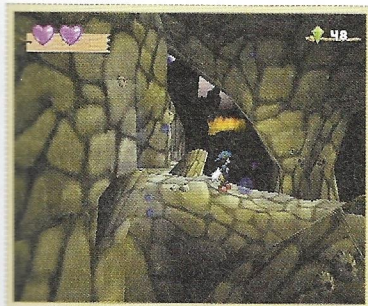
画面奥に卵がある。次から次へとやってくるムゥボゥに乗ってフラムゥをつかまえ、ムゥボゥからジャンプしつつ卵に投げよう。左上段へ進むときは、ムゥボゥの上からフラムゥで2段ジャンプだ。できるだけ左端で台に乗るようにしよう。

←左上に上がるときは、このあたりでムゥボゥが落ちてくるのを待とう。ムゥボウにはじかれて足場から落ちてしまわないように!

point B-6 ムゥ連隊がやってきた

前方からムゥ1匹と、よろいムゥ2匹がゾロゾロ歩いてくるぞ。いちばん先頭のムゥをつかまえたら、即よろいムゥに投げる。次によろいの外れたムゥをつかまえ、次のよろいムゥにぶつける。ムゥ集団はこのくり返しで倒していくのだ。

暗き泪の海 ～やみのとばり～

point C-7 やみから受けるダメージ!?

ここから先は真っ暗なので、今まで以上にフロロからフロロへ急がなければならない。完全に暗くなってしばらくするとダメージを受けてしまうぞ。

←クロノアのまわりにただよう不気味な青い物体、グリープ。真っ暗になってしまうと、急にこれがクロノアめがけておそってくるのだ。

point C-8 突然現れる火柱に注意

回転する足場の上空にある鈴は、手前にいるムゥを使って2段ジャンプで取ろう。この足場の左右では、周期的に火柱が上がっている。要注意!!

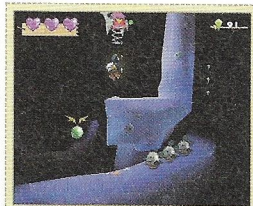
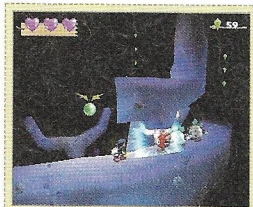
←足場が常に回転しているので、じっとしていると落下してアウトだ。鈴を取ったあとは、ジャンプしつつ炎がおさまるのを待とう。

point C-9 鏡の精はムゥで取ろう

フラムゥの2段ジャンプで回転する足場の上の5つのかけらを取ろう。その後、再びフラムゥをつかまえて、右側の回転する足場から鏡の精に投げつける。あとは、右に進んでかけら集めだ。

←ここから左へフラムゥを投げたあと、かけら集め開始。右側のフラムゥが上に来たときに始めると、右上段へのぼりやすい。

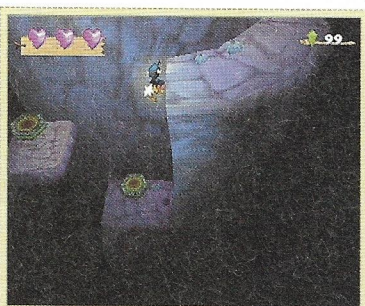
point D-10 よろいムゥで行き止まり!?

3匹のよろいムゥが道をふさいでいるぞ。まずは、上段のよろいムゥホッピンをつかまえよう。そして、これを使ってよろいムゥを攻撃! よろいの外れたムゥを次のムゥに当てて……と順番にやっていけば、簡単に3匹を倒せるはずだ。

←よろいムゥホッピンは左向きで飛んでいる。ジャンプしたスキに下をくぐり抜けて、右側からつかまえよう。

←よろいムゥホッピンをつかまえたら、下段におりてよろいムゥに当てよう。よろいが外れてしまえばただのムゥだぞ。

point D-11 下のルートを先に巡回

画面上で見るとちょっとわかりにくいが、箱の下にも道がある。箱をこわして下のルートを進んでいけば、かけらやモメットドールズの鈴が手に入るはずだ。ちなみに、鈴は卵の中に入っている。近くにいるムゥをつかまえ、画面奥の卵に当てて取り出そう。

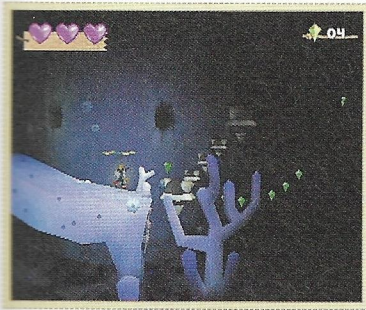
point D-12 暗くなる前に急ぐのだ!

暗くなるとグリープがせまってくるので、もたもたしているヒマはない。ムゥの2段ジャンプでグミにつかまり、そのままふたつのジャンプ台で上にのぼっていこう。ふたつめのジャンプ台から右に進めばフロロが見つかるぞ。

←タイミングよくジャンプすれば、ひとつめのジャンプ台から右上段へあがることもできるが、ふたつ使ったほうが確実だ。

area E ×1 ×12
F
×3
D
13
×9

area F ×0 ×27
×6
16
×6
Goal
×5
×3
×3
×4
15
E
14

point F-13 俺たちササルンズ!

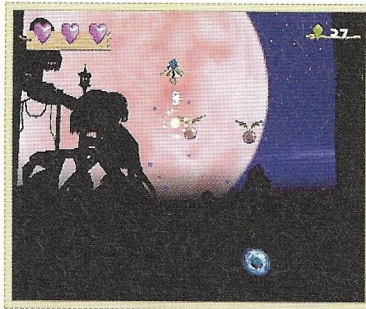
5匹のササルンたちが、列をなして回転している危険地帯。中心のササルンの上には鈴があるぞ。キットンで上昇後、キットンを投げるようにして取ろう。そのあと、再度キットンにつかまり、ササルンの下を通ってかけらを取りながら進もう。

←ササルンにぶつかると、落下してアウトだ。ササルンが目の前を通過したら、それを追うように下をくぐりぬけよう。

point F-14 まずはいちばん上のグミへ

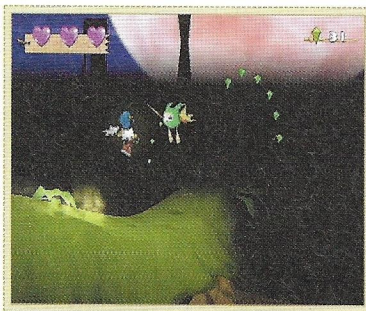
左右に移動する4つの赤いグミを使って、右上段にのぼっていこう。グミからグミへ飛びうつるタイミングを外すと、下まで落ちてやりなおしになることもある。幸い、すぐそばにフロロがいるので、暗くなってもあわてることはないぞ。

←1番上のグミにつかまり、1番上右まできたところでジャンプ。5つのかけらを取りながら右の足場へ着地しよう。

point F-15 グルグル回るよ赤いグミ

上空にふたつの赤いグミが回転している。その上には、それぞれ3つずつかけらがあるぞ。まずはムゥをつかまえ、グミが下にきたところで2段ジャンプ。グミにぶらさがったら、さらにジャンプしてゲットしよう。すべてのかけらを取り終えたら、左の大砲へ向かうのだ。

←回転しているグミにぶらさがったら、頂点に来たところでジャンプしよう。これでかけらをすべて取ることができる。

point F-16 この先ゴール、チャンスは1回

この坂にさしかかってすべりだすと、後もどりはできない。途中に2匹のフラムゥがいるので、つかまえて2段ジャンプ!! 計12個のかけらをもらさず手に入れ、ゴールへ向かおう。

←フラムゥを見つけたらすぐにつかまえること。フラムゥをつかまえなければ、絶対にかけらを取ることはできないぞ。

Next Story 5つめの鐘が鳴り響く……

なんとかゴールに到着したものの、時すでに遅し。レオリナがにせリングを使って、5つめの鐘を打ち鳴らしてしまったのだ! かつて世界をめぐり回っていたという箱船イシュラスが、本来の姿へ生まれ変わり、5つめの国へと進み出した……。

←箱船の行き先は5つめの国。このままでは、世界と5つめの国を結びつけてしまいかねない。大変なことになる前に急いで箱船を追うのだ!

Empty Sea of Tears

泪の底 ～砂流の果てへ～

5つめの鐘を鳴らしたことで異変が加速し、泪の海が干上がってしまった!! 実際には、砂流が入り乱れ、海と陸とが交じりあった結果のようだが……。そして、その奥で怪しくかがやく光。まさか、それが5つめの国なのだろうか!?

point A-1 せまりくる竜巻

砂の滝から落ちると、背後に巨大な竜巻が!! とにかくフロートボードですべっていこう。竜巻にのみこまれることはないが、中から岩が飛び出してくるので、左右に移動しつつジャンプでかわそう。コースの端に寄ると、落下する危険があるので要注意だ。

←竜巻の中から岩が飛び出し、転がってくるぞ。取るべきアイテムはまったくない場所なので、とにかくかわすことに専念しよう。

point B-2 2匹のグリッヅファラン

かけらの手前で、グリッヅファラン
かまえている。ブレーキを活用して
弾をかわしたら、風だまを当てて
ンクスをキャッチ！ 2段ジャンプ
う。その先の5つのかけらも同じ

point B-3 玉砕覚悟で突進あるのみ

ここから進行方向にキーを入れ加速。まずはジャンプを使わずに、鏡の精、4つのかけらを取ろう。1匹目のムゥボーダーズを見つけたらつかまえ、2段ジャンプで5つのかけらをゲット。着地後、もう1匹をつかまえて、6つのかけらを取りつつ進め。

←2匹めのムゥボーダーズをつかまえたあと、ジャンプしながら6つのかけらを取ろう。このときムゥボーダーズを手放さないこと。

point B-4 頂上からジャンプ!!

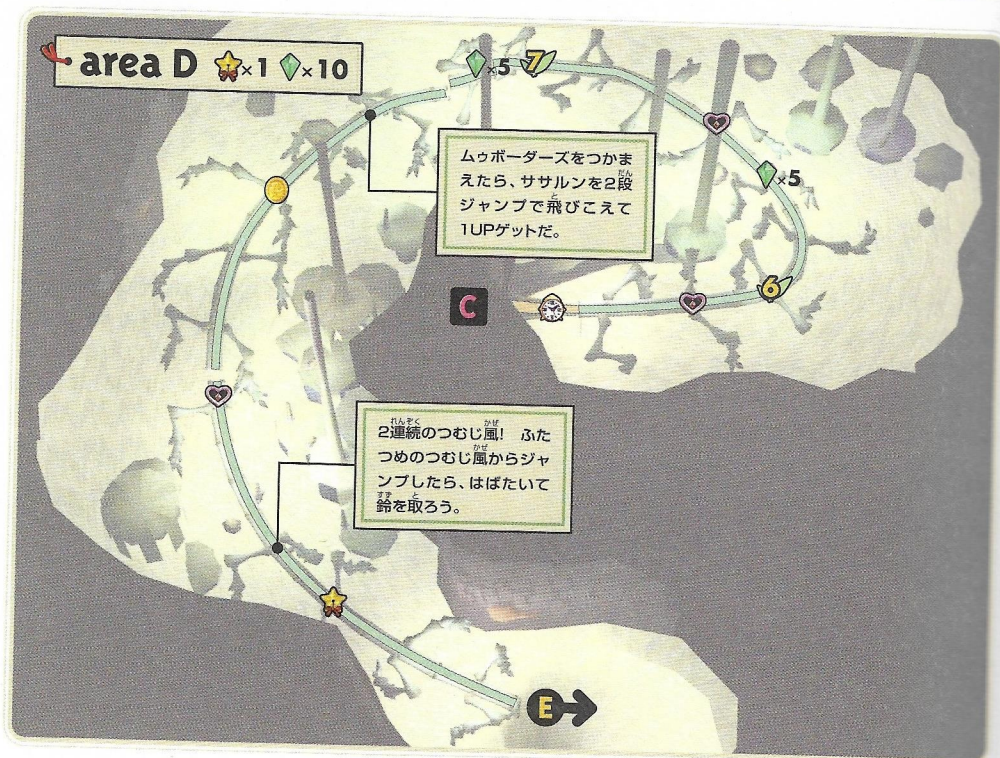
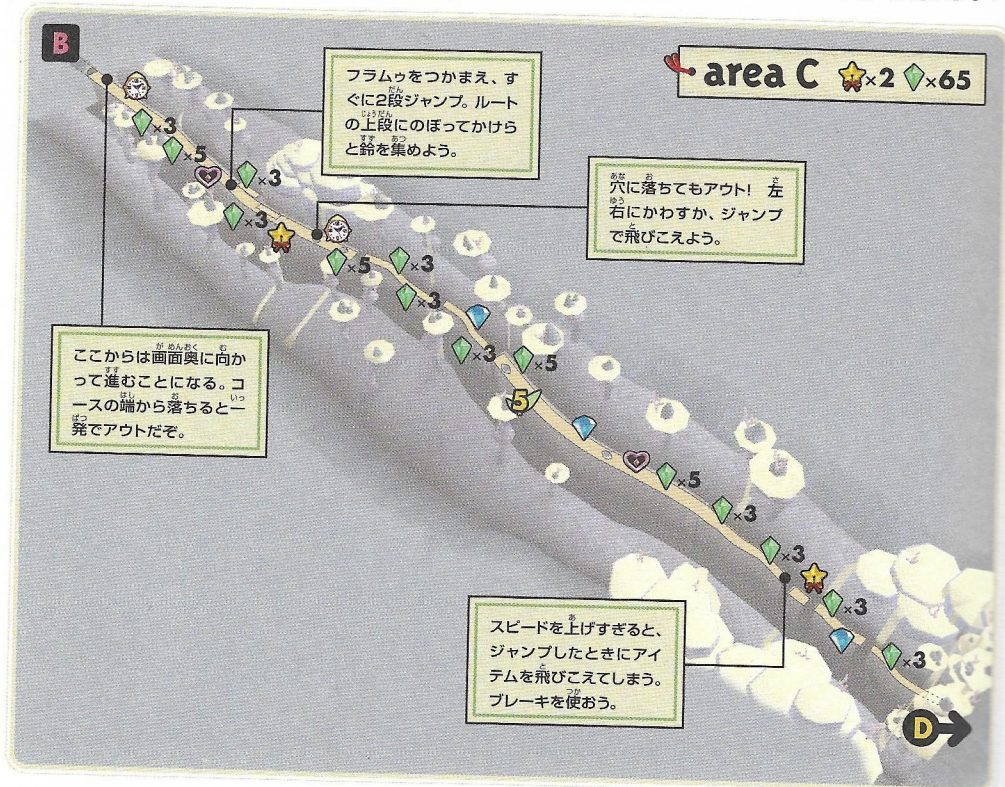
この先の鈴はかなり高い位置にあるため、通常のジャンプだけではとどかない。3でつかまえた2匹めのムゥボーダーズを連れてここまで来たら、下り坂にさしかかる直前でジャンプ。そして、さらに2段ジャンプするのだ!!

←このあたりから、モメットドールズの鈴に向かって2段ジャンプしよう。ここまできてとどかないと、ムゥボーダーズを連れてきた甲斐がない。

泪の底 ～砂流の果てへ～

area C ×2 ×65
B
D
フラムゥをつかまえ、すぐに2段ジャンプ。ルートの上段にのぼってかけらと鈴を集めよう。
穴に落ちてもアウト！ 左右にかわすか、ジャンプで飛びこえよう。
ここからは画面奥に向かって進むことになる。コースの端から落ちると一発でアウトだぞ。
スピードを上げすぎると、ジャンプしたときにアイテムを飛びこえてしまう。ブレーキを使おう。

area D ×1 ×10
C
E
ムゥボーダーズをつかまえたら、ササルンを2段ジャンプで飛びこえて1UPゲットだ。
2連続のつむじ風！ ふたつめのつむじ風からジャンプしたら、はばたいて鈴を取ろう。

point C-5 ムゥボーダーズで危機回避

ムゥボーダーズをつかまえた直後、左端ギリギリの場所にある青いかけらを取ろう。勢いあまって落ちそうになったら、ムゥボーダーズを使って2段ジャンプだ。これでコースに復帰できるぞ。

point D-6 巨大竜巻大接近!!

またしても竜巻発生!　今度の竜巻は追いかけてくるスピードが速く、もたもたしているとのみこまれてしまう。もちろん、その時点で即アウト。クロノアをひとり失ってしまうことになる。このエリアでは常に加速し続けるように!!

point D-7 ここでちょっとブレーキ!

つむじ風からジャンプして、5つのかけらを取ろう。最初のふたつを取ったあたりでブレーキをかけると、全部取れるはずだ。そのあとは、竜巻に追いつかれないよう、再びスピードを上げて進むこと。

point E-8 倒れる石像に注意!!

ここを過ぎると、コースわきに立っている4つの石像が急に倒れてくるぞ。このあたりから加速し、ひとつめの石像をくぐり抜けたところでブレーキをかけよう。これで、残り3つの石像からダメージを受けることなく通過できるはずだ。

Next Story 箱船イシュラスに乗りこめ!

コース最後のフォードンに入ると、上空を飛んでいる箱船イシュラスへ向かって撃ち出される。世界マップにもどると、イシュラスの尾の先にぶらさがっている球体を確認できるだろう……。それが、エンブリヨ・コンパス。レオリナはそこにいるのだ。

←フォードンから撃ち出されると、「助けて、助けて」と夢の声が聞こえてくる。この声の正体は、一体何なのか……。

Embryo Compass

エンブリヨ・コンパス

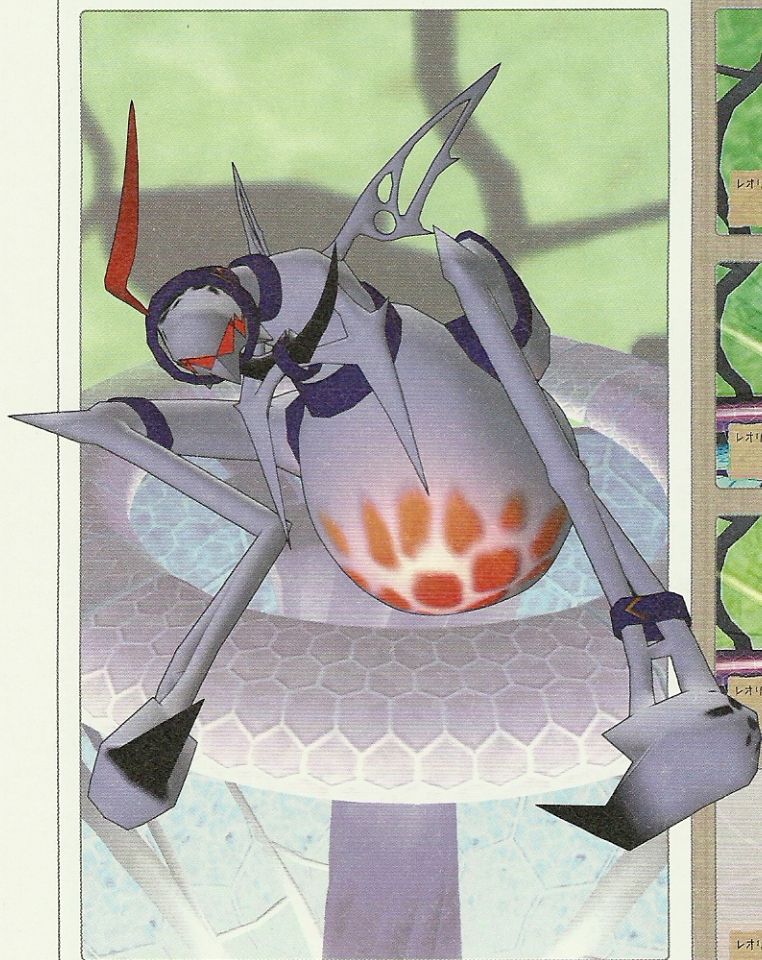
箱船イシュラスの球体の部屋……そこには、4つのエレメントの力を使って世界を変えようとするレオリナが待ち受けていた。と、そのとき、哀しみのエネルギーが暴走。力にのみこまれてしまったレオリナは、まるで幻獣のような姿に変わってしまった。

レオリナ：世界は…私のものだ…。
私が救世主になるんだ…。

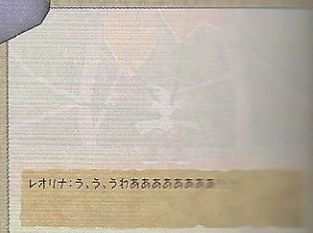
レオリナ：……やめろ。

レオリナ：……やめろ。やめろ。こんなはずじゃ――
哀しみのエネルギーが――。
こんな、哀しみの力なんかじゃ――。

レオリナ：う、う、うわあああああああ

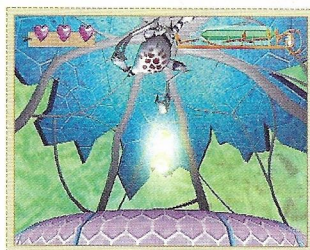
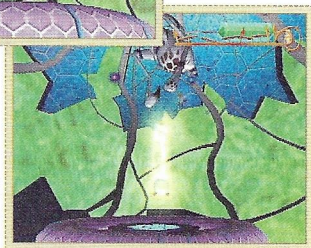
レオリナ：おぉぉぉぉぉぉんんんんんん

忌まれしレオリナ

Cursed Leorina

哀しみの力に取りこまれ、幻獣化してしまったレオリナ。体中をベルトでしめつけられ、泣き声のようなおたけびをあげる姿に、以前のレオリナの面影はない。哀しみをつぶそうとするクロノアにおそいかかってくるだけだ……。

Step 1 下からお腹を突き上げろ!

レオリナとともに回っている球体をジャンプでかわしたら、赤く点滅しているお腹をエルビルの2段ジャンプで攻撃しよう。レオリナは1回ダメージを与えるとジャンプ攻撃、2回ダメージを与えると上空で力をためてエネルギー波を放ってくるぞ。これ以降は今までの攻撃のいずれかをしかけてくる。ひとまず弱点に計4回ヒットさせよう。

♥ハートの出しかた♥

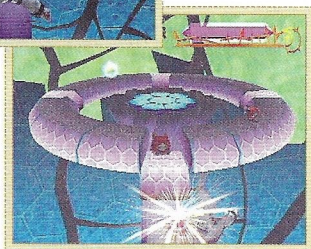
エルビルで6回以上ジャンプすると、それ以降1/4の確率でハートが出現する。さらにハートを出したい場合は、再び6回以上ジャンプだ。

⬅レオリナがジャンプ攻撃を始めたら、一番高く飛び上がったところでお腹めがけてジャンプするのだ!

➡上空でエネルギーをためているときは、2匹のエルビルを使って、連続ジャンプで攻撃しよう。

Step 2 上からお腹を突き下ろせ!

次はレオリナが足場にぶら下がり、白く光る弾で攻撃してくるぞ。まずは、弾にムゥを当てて引きはなそう。レオリナへの攻撃ポイントは、点滅しているしずむ足場。ここにレオリナが来たとき、ムゥを使った2段ジャンプでダメージを与えるのだ。3回ヒットさせると、レオリナは黒く変身してジャンプ攻撃を開始する。エルビルでお腹をねらおう!!

♥ハートの出しかた♥

方法はStep1と同じだが、レオリナに3度ダメージを与えるまではエルビルが登場しない。Step1よりハート補給がしづらいのだ。

⬅光の玉にムゥを当てると色が赤に変わり、足場を回転し始める。徐々に速くなるがジャンプでよけよう。

➡点滅する足場は4か所ある。ここで2段ジャンプすれば足場が深くしずみ、レオリナのお腹を攻撃できる。

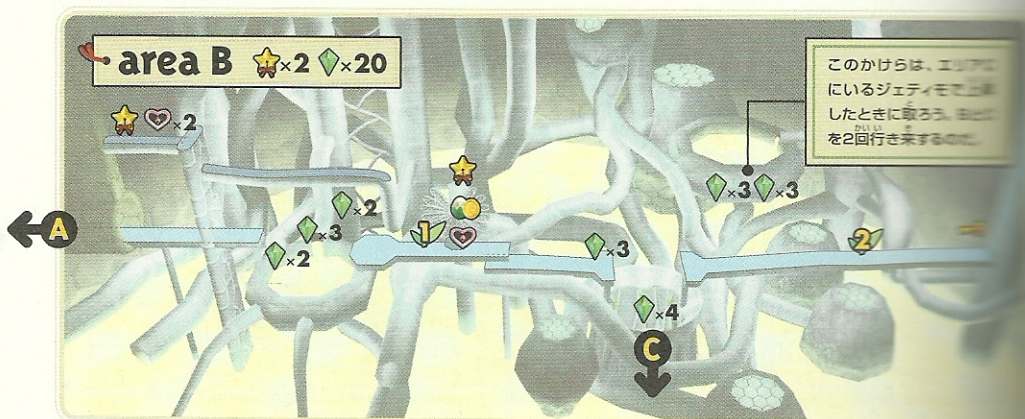
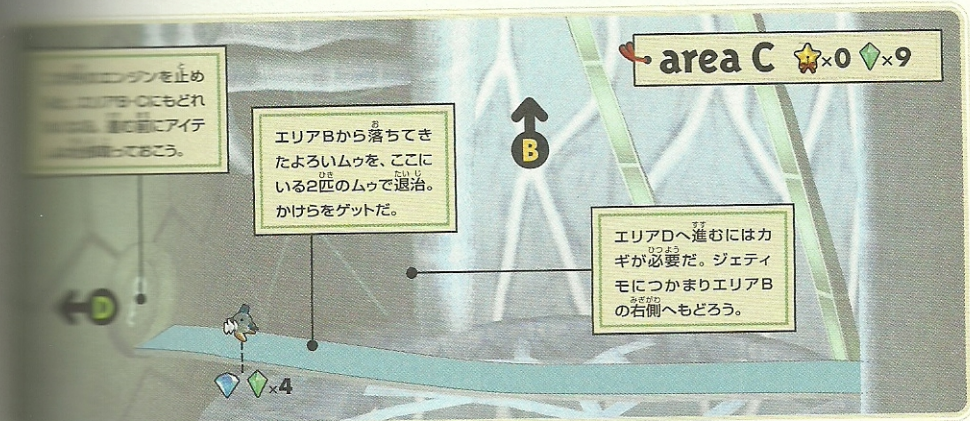
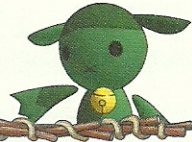
Next Story 箱船イシュラスを止めろ!

クロノアたちの活躍で、ようやく正気を取りもどしたレオリナ。そしてレオリナは、やっと自分の行動のおろかさに気づく。しかし、箱船イシュラスはいまだ健在であり、5つめの国である「哀しみの国」へ向かっている。このままでは哀しみの国と世界がつながれてしまう。その前にイシュラスを止めなければ!!

⬅力だけではどうにもならないこと悟るレオリナ……。もはや、怪物の力に立ち向かうことができるのはクロノアだけだ。

Ishras Ark Revisited

箱船イシュラス浮上 ~タイムリミット~

5つめの国「哀しみの国」へ、着々と進みつづける箱船イシュラス。このままでは到着してしまうのも時間の問題。イシュラスを止めるには、以前点火させたことのあるエンジンを、逆に止めるしか方法はない。エンジンは全部で3つ。破壊してでも到着を阻止するのだ。

area A ×1 ×8

×5
×3
E
Start
B
F

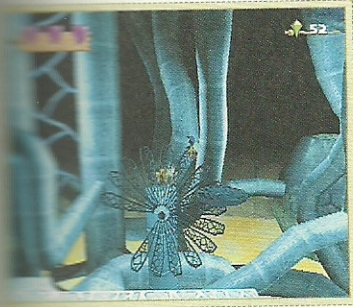
エリアDからAにもどったところでポイント3のエンジンが爆発すると、ここへ飛ばされる。Eへ向かおう。

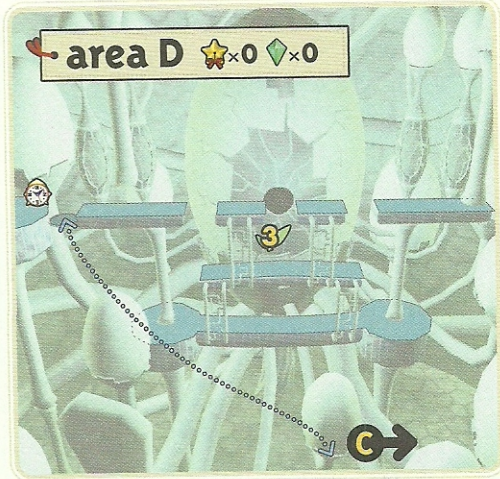
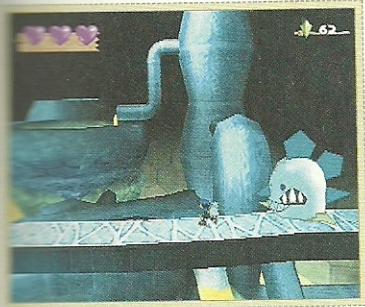
エリアBへ進む前にスイッチを操作して、巨大なリフトの上部にある5つのかけらを取っておこう。

ブッピィをつかまえたら消える足場に乗り、2段ジャンプで下のササルンに当ててスイッチオン。

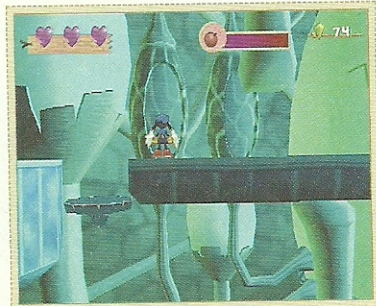
カギを取ったらエリアFにもどり、エリアGへ。上空の鈴は、左からブッピィを連れてくれば取れる。

[illegible]回転足場のすき間をねらえ

[illegible]回転リフトの裏側にある。卵は右にい[illegible]ブッピィをすき間から当てて、鈴はリフト[illegible]おりながら風だまを当てて取ろう。

←リフトが右上に来たところで左にジャンプ、はばたきを使ってすきまが上に来るのを待ち、すかさず画面奥へ風だまを撃つのだ。

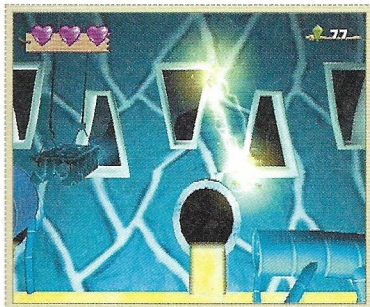
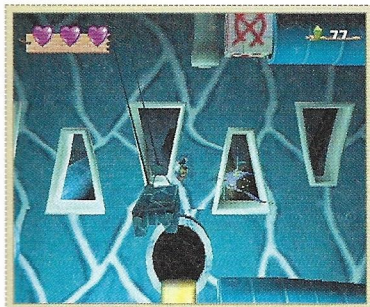
[illegible]2 ギャア！ 逃げろー!!

[illegible]前にいるジャイアントよろいムゥに近づく[illegible]してくるが、今は倒す方法がない。エリアC[illegible]いでおりてしまおう。その後、エリアCのジェテ[illegible]でここへもどり、カギを取ってエリアDへ進もう。

←逃げろ逃げろ！ エリアCにおりたらすぐに右によけること。上からジャイアントよろいムゥが落ちてくるぞ!!

point D-3 エンジン爆発!? 逃げろ!

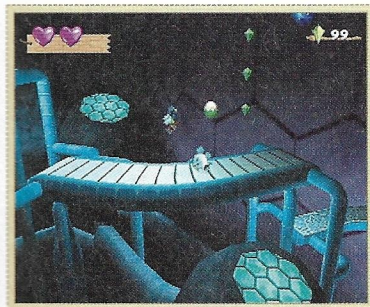
下段のブッピィを、ジャンプ台の上で群れているフラムゥに当てて退治。その後、再びブッピィをつかまえ、ジャンプ台でジャンプしながらエンジンに投げこもう。そして、エリアAまでにげろ!

←ブッピィ投入後、画面右上にあるカウントダウンゲージがどんどん短くなっていく。エンジンが爆発する前に、ダッシュでにげるのだ。

箱船イシュラス浮上~タイムリミット~

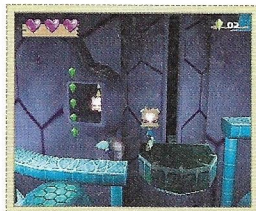
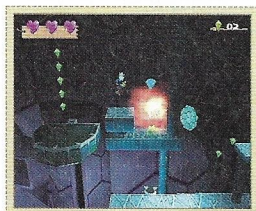
point E-4 2段ジャンプはタイミングが命

ひとつめのエンジンにブッピィを投げ入れ、エリアAまでもどったら、お次はエリアEへ。ここではまず、エルビルをつかまえて2段ジャンプでブランコへ乗ろう。ブランコが左へ行ったときにジャンプを始めると、帰ってきたブランコに乗りやすいぞ。次に、ブランコから右へジャンプし、復活したエルビルをできるだけ高い位置でキャッチ。さらに2段ジャンプで右上のかけらを取るのだ。

⬅エルビルをつかまえてブランコの右上で待機。ブランコが左へ振り切ったところで2段ジャンプして、もどってきたブランコに乗ろう。

⬅エルビルが高い位置に来たら、ブランコからジャンプしてエルビルをつかまえる。そのまま2段ジャンプで、右上段へ。

point F-5 続々現れるムゥに注意

ベルトコンベアでは右から続々とムゥ、ボルクムゥ、よろいムゥが流れてくるぞ。これをつかまえながら2段ジャンプでかけらをゲットしていこう。画面奥に向かってムゥを投げ、モメットドールズの鈴を取ることもお忘れなく。

⬅よろいムゥが来たらジャンプで避けるか、つかんでいるムゥをぶつけるようにしよう。鈴をねらうときは、ジャンプせずに投げるべし。

point F-6 鏡の精を取る前に下準備

鏡の精を取る前、下の写真を参考にしっかりと準備しておけば、効率よく倍のかけらを集めることができるぞ。鏡の精を取るまでは、どのかけらにもふれないよう注意しよう。

⬅スイッチにブッピィを投げて、リフトを下げよう。再びブッピィをスイッチに投げ、爆発寸前にもう1匹のブッピイを持ってリフトへ飛び乗るのだ。

⬅上段の卵をブッピィで割り、青いかけらを出したら、ひとまず下におりよう。そして、前と同じ要領でもう一度ブッピィを上段へ連れていく。

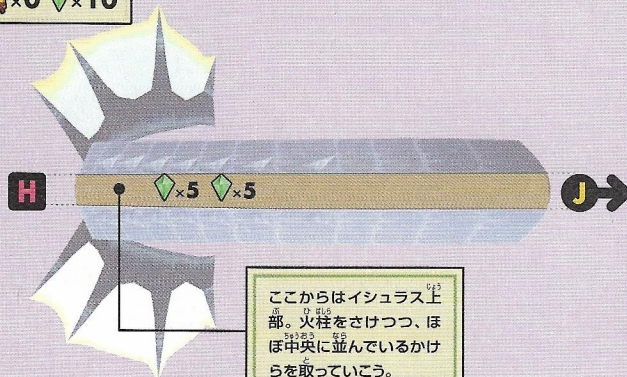
⬅上段から2段ジャンプで鏡の精に敵を当てたら、そのはばたきでリフト上の緑のかけらをゲット。のこりのかけらも急いで回収していこう。

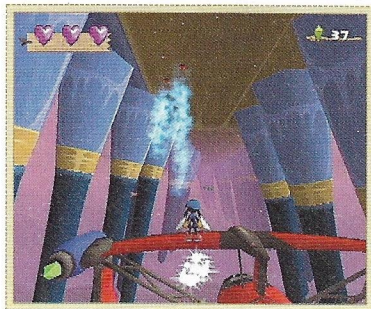
point G-7 ブッピィかついでジャンプでGO!

ふたつめのエンジンに到着。ブッピィをつかまえたままササルンを飛びこえ、トランポリンで上段へ。ブッピィをエンジンに投げ入れたら、爆発に巻きこまれないようエリアAへにげろ!!

⬅エンジンを止めるには……？そこでポプカが提案したのが、ブッピィをエンジンに投げ入れるという作戦。過激すぎ!

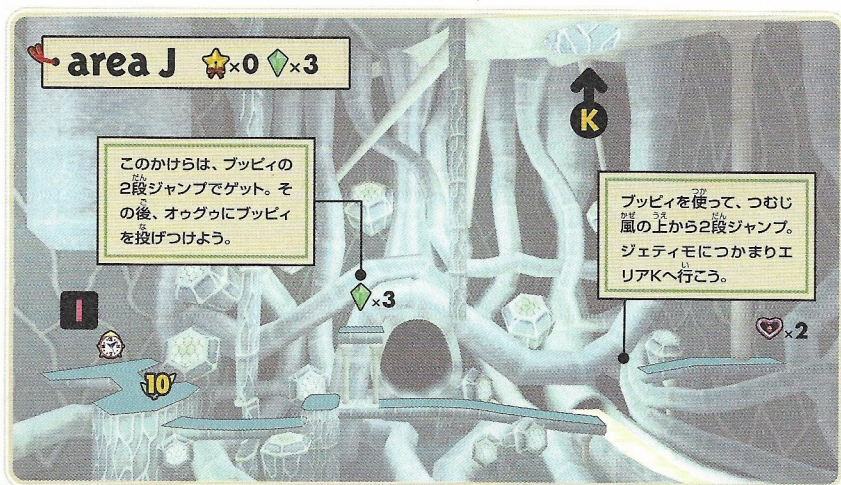
⬅脱出中、エリアFのリフトを急いでおろすには、ブッピィを2匹ともスイッチに投げよう。ブッピィ同士がぶつかって爆発!

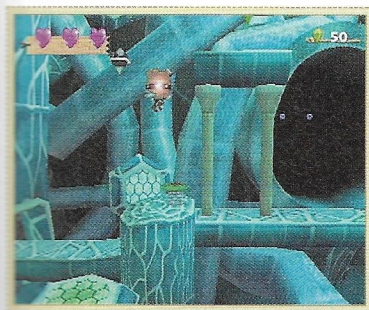
箱船イシュラス浮上～タイムリミット～

point H-8 飛べ！ クリムゾン・アイリス号

7でエンジンを爆発させエリアAに脱出すると、今度はレオリナの愛機クリムゾン・アイリス号でイシュラスの船底部分を移動。上や横からふき出す青い炎を避けながら進もう!

←かけらは左、中央の順に現れる。最初に、クロノアを飛行機のつばさの左側に移動させておくと、取りやすいだろう。

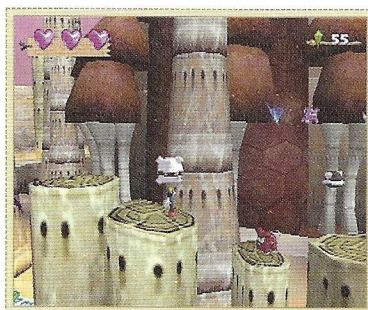
point H-9 ジャマな柱をぶっこわせ！

突如、船底から5本の柱がのびてくる。アイリス号のつばさの右側にやってくるフラムゥをつかまえ、柱めがけて投げつけよう。フラムゥを当てると柱をこわすことができるのだ。

←これが問題の柱。フラムゥで破壊しておかないと、ぶつかってダメージを受けるぞ。飛んで来たフラムゥは取りのがさないように。

point J-10 オトリにするならブッピィで

ブッピィをつかまえて段差をおり、すぐに右に投げてしまおう。それを追うように右へ移動したら、再びつかまえてジャンプ台で上段へ。あとは、2段ジャンプを使ってオウグゥに投げつければいい。

←ジャンプ台でジャンプするときは、上空のササルンに注意。衝突するとブッピィが爆発し、ダメージを受けてしまうぞ。

point K-11 せまい足場にひしめくブッピィ

クロノアひとり乗れるかどうかのせまい足場に、ブッピィが陣取っている。わたるときジャマになるので、手前にいるドキドキブッピィを2段ジャンプで投げて全員倒してしまおう。

←赤いブッピィがいる足場はこんなにせまく、そのままわたるのは危険だ。この先もジャマなブッピィがいたら先に倒そう。

箱船イシュラス浮上～タイムリミット～

area L ×1 ×8

×3

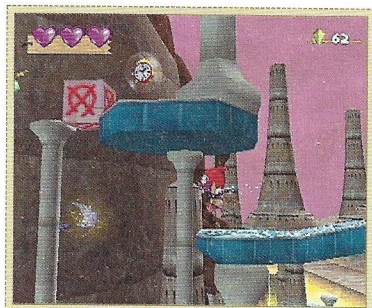
空中のジャンプ台は左右に移動している。上空で着地地点を見きわめよう。

13

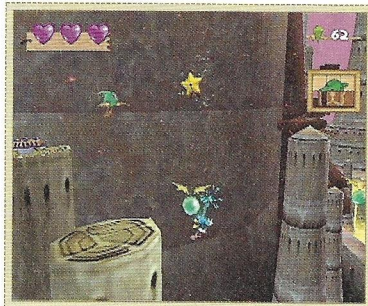
12

K

point L-12 命がけの連続ジャンプ

ムゥをつかまえたら、足場の左端から軽くジャンプして飛びおりる。そして、すぐに2段ジャンプでエルビルをキャッチ！　さらに、カンパツ入れずに2段ジャンプで箱を壊し、上段へのぼろう。

←左に移動してそのまま足場からおりるよりも、軽くジャンプをしてから2段ジャンプをした方がタイミングをつかみやすい。

point L-13 落下中にグミをつかめ！

鈴を取るのも命がけ!!　グミからジャンプしてフラムゥをつかまえたら、すかさず2段ジャンプ。風だまを撃って鈴をゲットしたあと、落下中にグミをキャッチするのだ。失敗すると即アウトだぞ。

←鈴を取ることに成功しても、下のグミにぶらさがれなければいっかんの終わり。スムーズなボタン操作が要求されるのだ。

point M-14 3つめの箱を見のがすな

地上からエルビルで2段ジャンプしても、てっぺんの箱までとどかない。左にいたブッピィを連れてきて、2段ジャンプでの上昇中にエルビルをキャッチ。さらに2段ジャンプしよう。

←「エルビルが一番高い位置にいる」「ジャンプの上昇中につかまえる」、このふたつの条件を満たさないと、とどかないのだ。

point N-15 赤リクリを作ろう

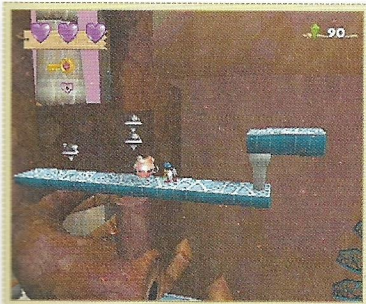
ブッピィで岩を破壊したあと、再度ブッピィをつかまえ右へ投げよう。その後、リクリをつかまえて窓の外にいるフラムゥに当て、すぐに左のフラムゥまで移動。手元にもどってきたリクリをフラムゥに投げ、そのスキに右のブッピィへ向かう。最後に、リクリで2段ジャンプしつつブッピィに当てれば、赤いリクリの完成だ。ちょっとややこしいけど、これでリクリ岩をこわせるぞ。もしも、途中でブッピィが爆発したら、最初からやり直そう。

point N-16 あとはフォードンで飛んでこう

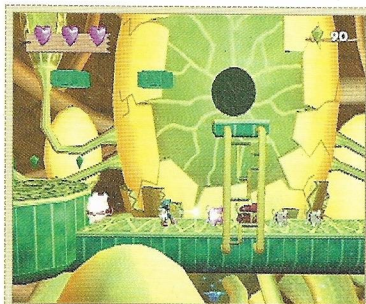
15をクリアしたあとは、ここで記憶の置き時計を必ず取っておこう。あとは、フォードンで飛んでけ。

箱船イシュラス浮上 ~タイムリミット~

P-17 カギをとってエリアQへ

とびらのカギは高い場所にあるので、2段ジャンプでなければとどかない。ここから、ササルンにぶつからないよう左へブッピィを投げ、すぐに追いかけて2段ジャンプしよう!

←上下に移動している左側のササルンが、上に動き始めたときに投げるといいだろう。カギを取ったらエリアPへもどり、エリアQへ。

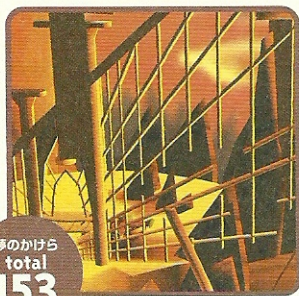
Q-18 ブッピィだよ! 全員爆破!!

まずは、ドキドキブッピィをブッピィの集団に投げつけ、全員爆破! そのスキに左へ移動しよう。再出現したブッピィのうち、左の2匹を左方向に投げれば、真ん中の赤いブッピィが手に入る。

←ブッピィをつかまえたら、消える足場をわたってエンジンへ投げ入れよう。あとは、エリアPまでもどればゴールだ。

エンジン停止、そして箱船は!?

Next Story

「エンジンにブッピィを投げ込む」といういささか過激なポプカのアイディアだったが、ひとまず3つのエンジンを爆発させることに成功。箱船イシュラスは静かにしずんでいった……。これで、哀しみの国の出現を食い止めることができたのだろうか。

←爆発しながらしずんで行く箱船イシュラス。なんとか進行を止めたものの、哀しみの国への到着は阻止できたのか!?

夢のかけら
total
153

Kingdom of Sorrow

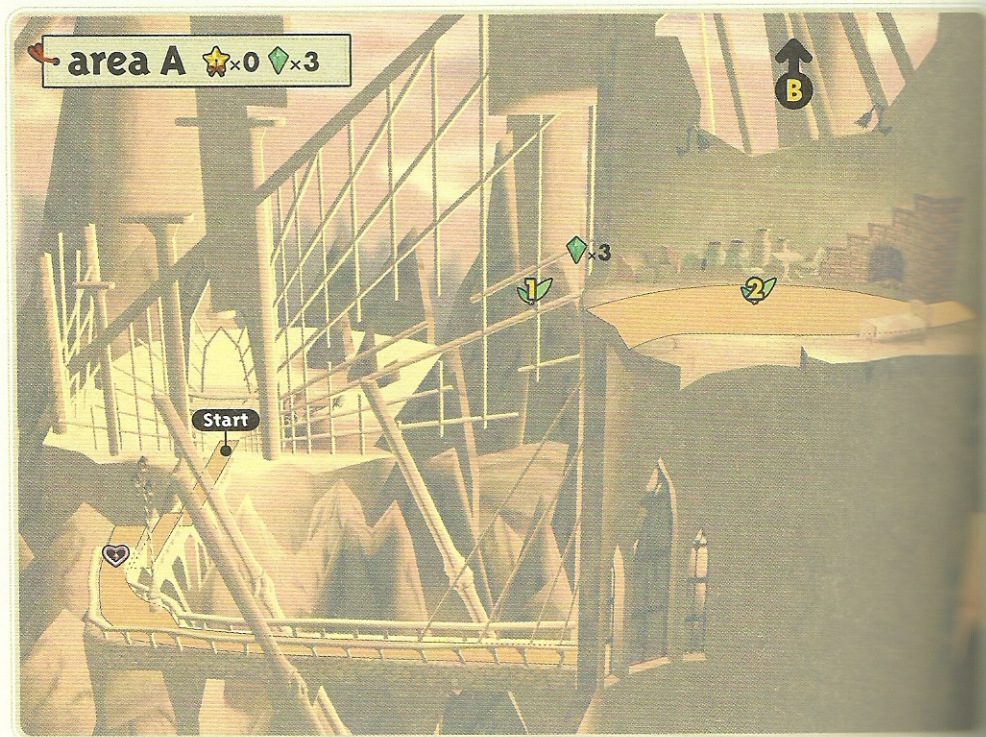
哀しみの国 ～夕やけの眠る場所～

箱船イシュラスを止めるのが少々遅かったのか……。哀しみの国はついに現れてしまった。しかし、箱船は道を開いただけで、まだ世界と哀しみの国がつながったわけではない。哀しみの王を倒すことができれば、世界を救うことは可能なのだ。

area A ×0 ×3

Start

B

×3

point A-1 ササルンの動きに注目

つむじ風を使って右上段へ。4つめのつむじ風の横ではササルンが上下している。3つめのつむじ風でいったん止まり、ササルンが下に移動し始めたら一気に進んで飛びこそう。

←4つめのつむじ風に乗ったら、ササルンの上にある3つのかけらを取りつつジャンプ。ササルンにぶつからないように！

point A-2 テットン・ジェティモで[illegible]

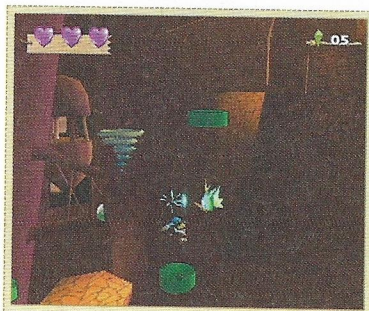
まずはテットンにつかまり、ジェティモ[illegible]まで上昇。そのあたりでテットン[illegible]で、落下中にジェティモをつかまえよう[illegible]昇して、エリアBへ向かうのだ。

area B ×0 ×8
×3
このトランポリンは左右に動いている。しかし、着地はそう難しくないはず!
ジェティモでここまで上昇してきたあとは、ふたつのトランポリンを使ってさらに上へのぼろう。
×5

area C ×1 ×0

表

point C-3 フラムゥのつかまえかた

鈴の入っている卵を割るには、フラムゥが必要。しかし、消える足場に乗ってフラムゥをつかまえ、そのまま左にもどるのは至難のわざだ。フラムゥをつかんだら、まずは2段ジャンプでつむじ風に乗ろう。そして、再び現れたフラムゥをつむじ風から飛びおりながらつかまえるといい。

←つむじ風からおおりつつ、風だまでフラムゥをキャッチ。消える足場におりたら、すぐ右の足場へ避難すること。

point C-4 消える足場で卵割り

3でつかまえたフラムゥで卵を割るのだが、ここは消える足場。その上、周囲をササルンがグルグル回っている……と悪条件が重なっている。ササルンが消える足場の左上に来たときに飛び移り、すぐに方向キーを上へ。卵めがけてフラムゥを投げたら、左右どちらかにジャンプせよ!

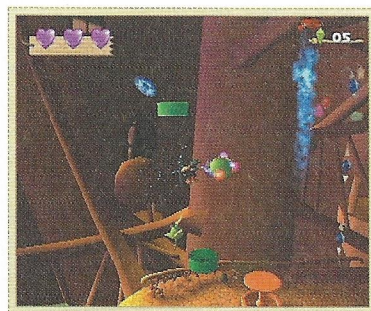
←フラムゥを持ったまま待機。ササルンがこの位置に来たときに足場へ飛び移り、卵を割ろう。その後はもちろん避難だ。

point C-5 フラムゥとつむじ風

この足場の右にあるのは、上下に動くフラムゥとつむじ風だ。ふたつの消える足場をトントンとあがっていき、ジャンプしたあとフラムゥをキャッチ! さらに2段ジャンプとはばたきで、つむじ風に乗ろう。つむじ風からその先の足場へは、方向キーを右に入れるだけで飛び移れる。

←消える足場で立ち止まらずに、フラムゥへ向かってジャンプ。フラムゥをつかまえることさえできれば、あとは楽勝だ。

point C-6 3連続スイッチオン!

エリアCへのとびらを開けるには、3つのスイッチをオンにしなければならない。まずは、フラムゥで2段ジャンプしながら、一番上の足場までのぼろう。そして、その足場が消えないうちにフラムゥを右へ投げるのだ! あとは、足場をおりながら、残り2匹のフラムゥを右に投げるだけ。

←スイッチはちょうど消える足場と同じ高さにある。足場をおりるたびにすばやくフラムゥをつかまえ、右に投げていけばいい。

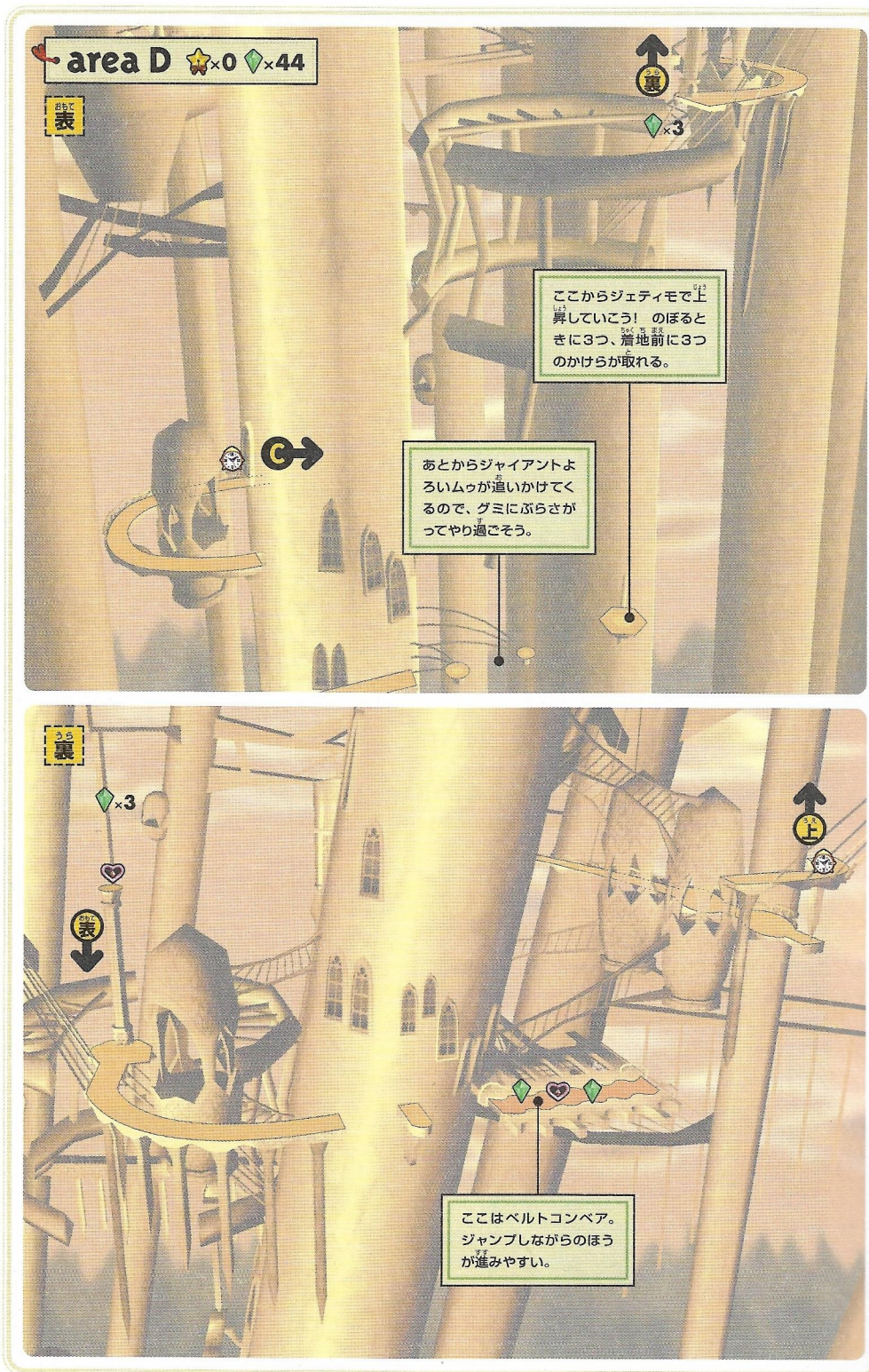
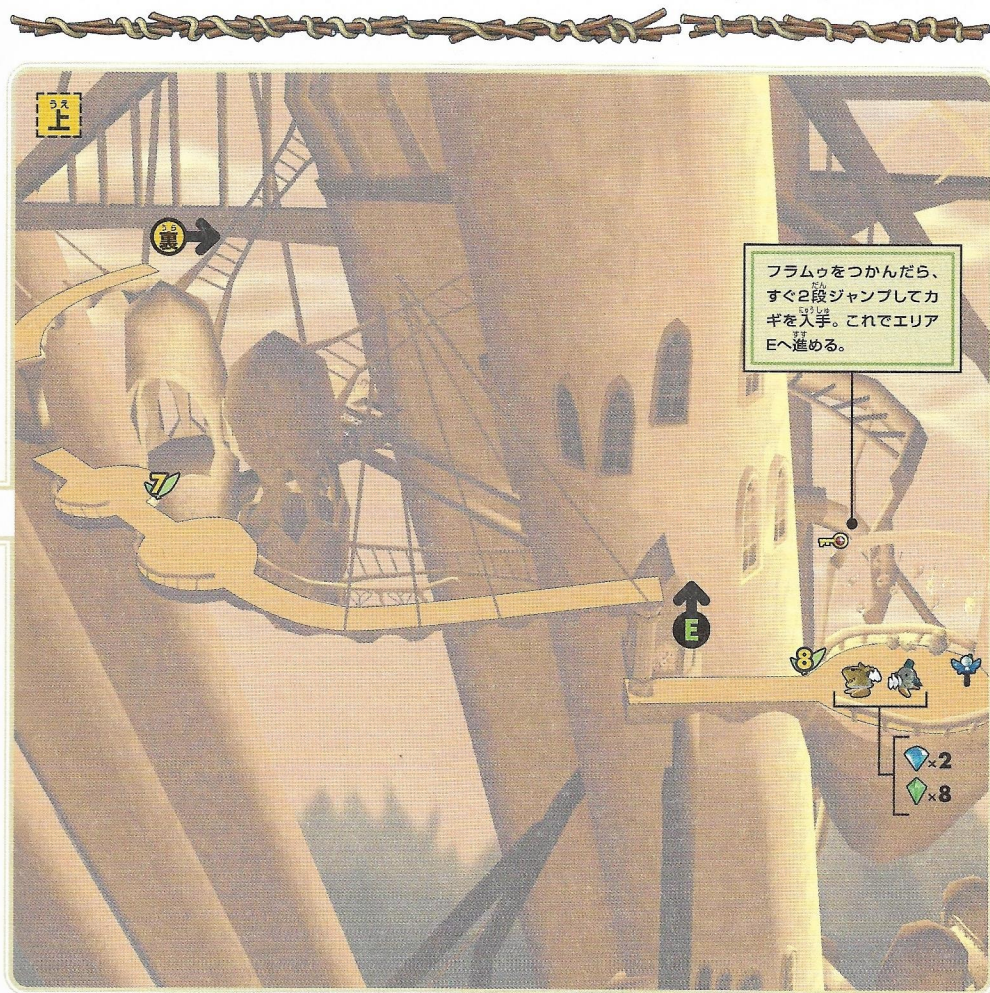
哀しみの国 ~夕やけの眠る場所~

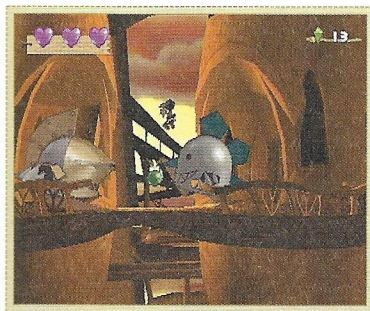
上

裏

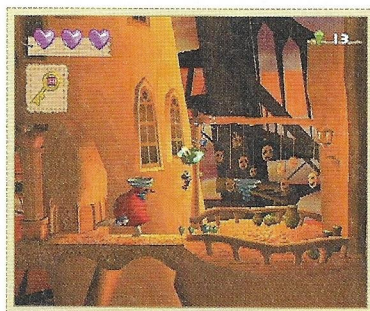
フラムゥをつかんだら、すぐ2段ジャンプしてカギを入手。これでエリアEへ進める。

E

×2
×8

point D-7 グミで頭上を飛びこえろ

ここで、2匹のジャイアントよろいムゥのはさみ撃ちにあってしまう。それ以外に敵は見あたらないので、2段ジャンプで飛びこえることもできないようだが……。しかし、グミにぶらさがってから右にジャンプすれば、脱出は可能！　そのまま、この2匹を8まで引き連れていこう。

←グミにぶらさがり、右へジャンプ！　これで絶体絶命の危機からのがれられるぞ。左にジャンプした場合は、2匹を追いかけていこう。

point D-8 ジャイアントよろいムゥと鏡の精

ジャイアントよろいムゥをここまで連れてきたら、フラムゥを当てて2匹ともよろいを脱がせよう。その後、ジャイアントムゥが左からやって来るときにフラムゥを当て、すぐ鏡の精を取る！　復活したフラムゥをもう1匹のジャイアントムゥに当てつつ、すべてのかけらを集めるのだ。

←ジャイアントムゥを1匹倒したあと鏡の精を取ったら、すぐに復活したフラムゥをつかまえよう。これでもう1匹を倒せるぞ。

哀しみの国 ~夕やけの眠る場所~

area E ×1 ×3

表

裏

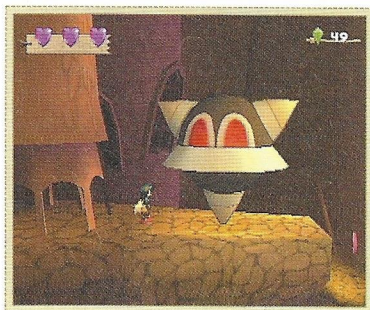
D

F

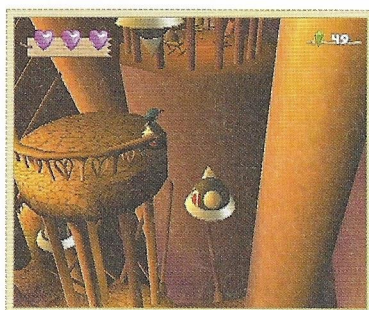
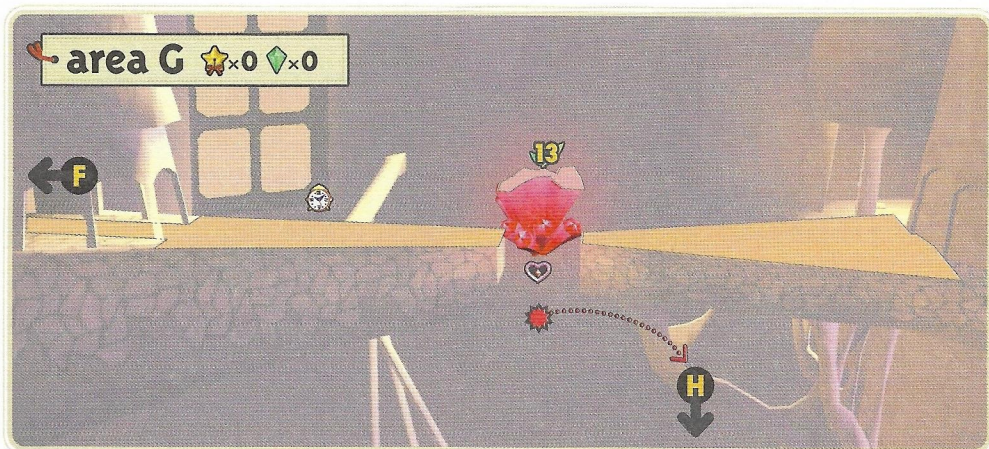
ここでスラッツァが初登場。ブーメランのようなカッターを投げて、攻撃してくるぞ!!

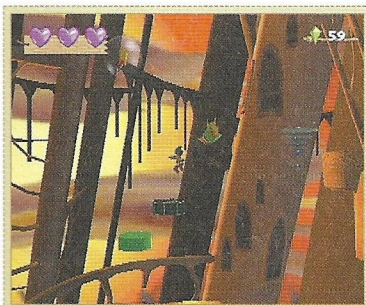
×3

point E-9 巨大ササルン現る！

とても大きなササルンが左右に動いているが、ハートや1UPのあるくぼみに入れば、かわすことができる。アイテムを取りつつ、ササルンが左側へ移動したときにくぼみから飛び出そう。

←デカい！ デカすぎる!! とても太刀打ちできそうにないので、くぼみに入ってやり過ごそう。そして、スキを見て先へ進むのだ。

point E-10 ササルンとともに、回れ

足場の周囲を、4匹のササルンが右回りに回転している。キットンをつかまえたら、ササルンたちと同じ方向へ回るようにして足場へ乗り、鈴を手に入れよう。その後、ササルンでさらに上空へ！

←鈴を取ったら、いったん足場からおりよう。再び飛んでくるキットンをつかまえたら、今度はかけらを取りながらの上昇だ。

point F-11 消える足場を行ったり来たり

一番右の消える足場からフラムゥをつかまえ、2段ジャンプすれば鈴が取れる。このフラムゥは上下に移動しているので、一度でしとめるのは難しいぞ。3つの足場を行き来してタイミングをはかり、つかまえたら即2段ジャンプ!!

←はばたきを使って3つの足場を移動しつつ、フラムゥをつかまえよう。鈴を取ったあとは、同じ要領で右のつむじ風に乗るのだ。

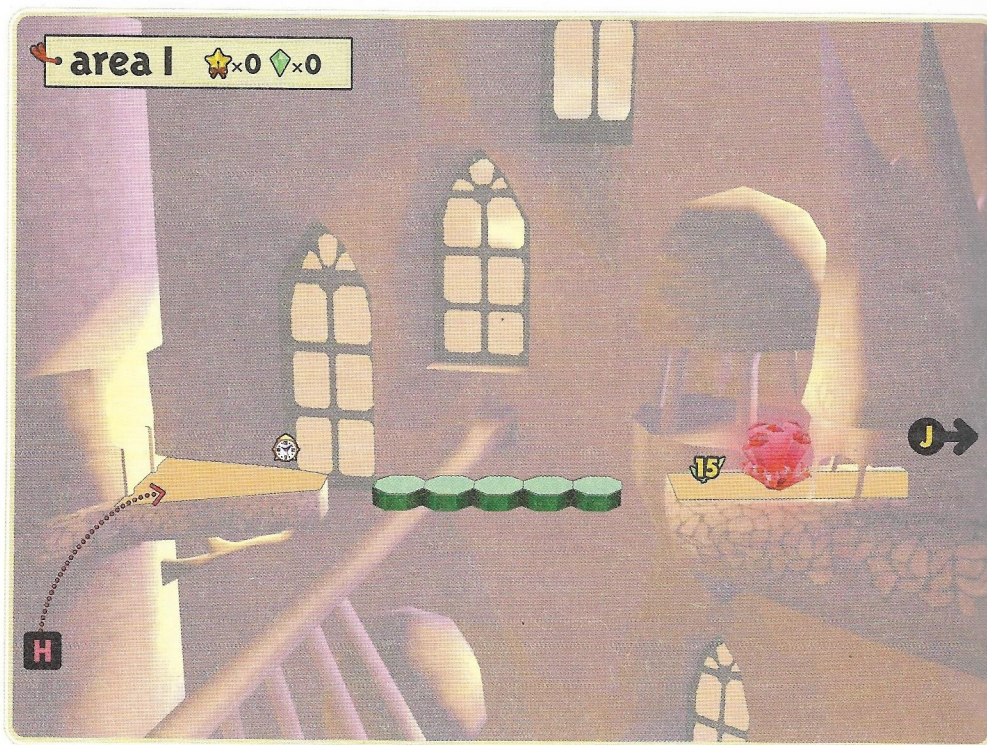
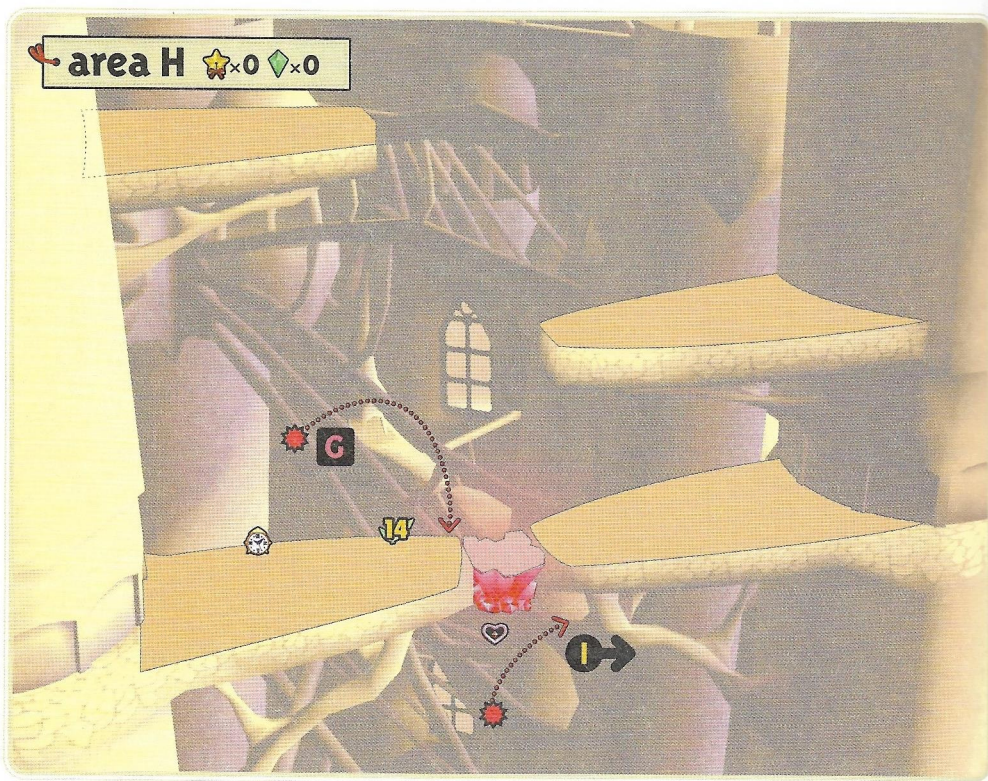
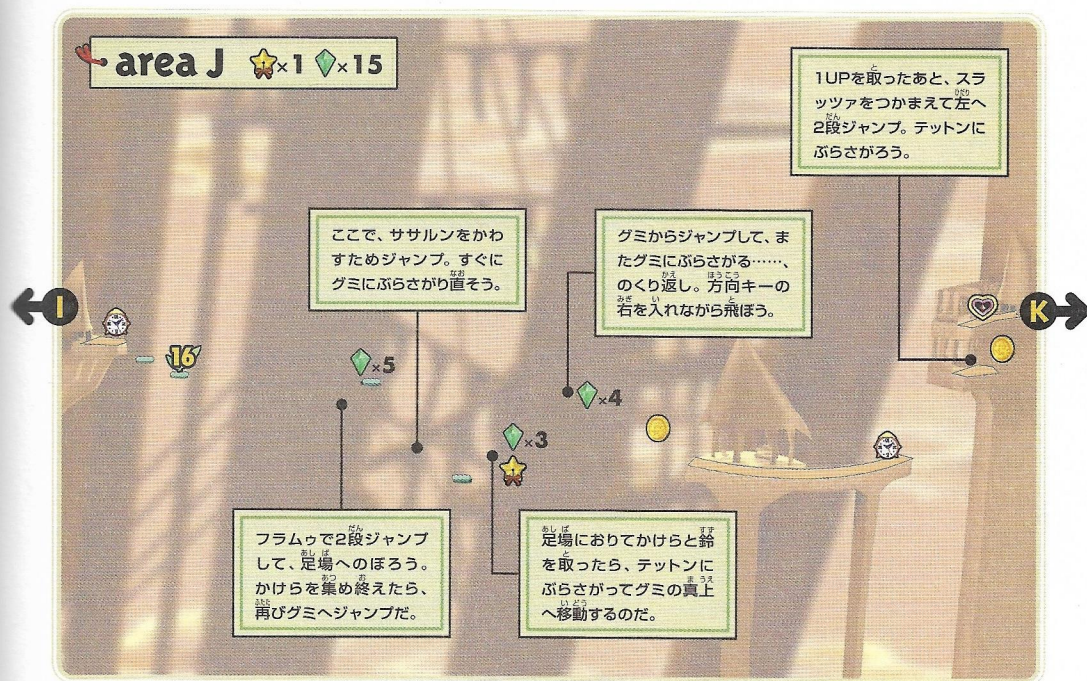
point F-12 ブーメランがやって来る!

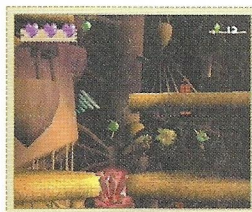
ここは計4つのグミを次々とわたっていく場所。それだけならまだしも、ふたつめ以降は、この先にいるスラッツァの攻撃範囲に入っているのだ。飛んでくるブーメランカッターはグミからジャンプしてかわし、できるだけ早くわたり切ろう。もたもたしていると、カッターのえじきになりやすいのだ。

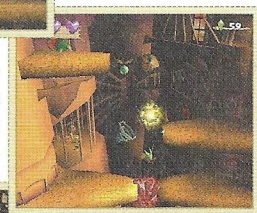
point G-13 落ち着きのないフラムゥ!?

リクリ岩の上から3匹のフラムゥにリクリを当て、赤いリクリを作ろう。フラムゥたちは、いつもフラフラ動き回っているように見えるが、ほんの少しだけ岩の近くで止まる瞬間がある。むやみに当てようとするよりも、その一瞬をねらったほうがいい。赤リクリが完成したら、2段ジャンプで岩をこわせ!

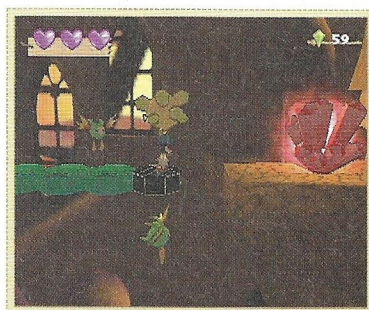
area H ×0 ×0
G
14
I

area I ×0 ×0
15
J
H

point H-14 最初にねらうのは右端

まずは、リクリを右端にいるフラムゥへ投げつけよう。そのスキに、中央のフラムゥとつむじ風を使って中段へ。次に、リクリを中央のフラムゥに当てつつ2段ジャンプ。グミにぶらさがって上段へ行ったら、最後にスピンクルの頭上からリクリをうまく当てれば、赤いリクリができるぞ。

←まず、右にいるフラムゥは無視して右奥のフラムゥの前へいき、リクリを投げる。すぐ左のフラムゥをつかまえてジャンプ。

➡中段から2段ジャンプ! リクリが下のフラムゥへ当たっている間にグミへぶらさがり、さらにジャンプして上段へのぼるのだ。

←スピンクルの真上にジャンプして、リクリを真下に落そう。タイミングよく落さないと、最初からリクリの作りなおしになる。

point I-15 またまた赤いリクリ作りだ!

エリアの中央奥にいるフラムゥと、消える足場の下にいるフラムゥ2匹へリクリを当てよう。下のフラムゥへ当てるときは、足場に乗ったまま待ち、足場が消えると同時に2段ジャンプするといいだろう。いっしょに下に落ちないよう、すぐに他の足場か左右の岸へ避難すること。

←まもなく足場が消えるぞ……。という瞬間にジャンプボタンを2回押し、下のフラムゥへ当てるのだ。そして、ひとまず岸へ避難しよう。

point J-16 赤色グミで大移動

ここで赤いグミにぶらさがると、右方向に動き始める。マップ上の解説を参考にしながら、障害物を避けてアイテムを取っていこう。グミからとびあがってまたグミにつかまり直す……、という作業が何度も続くぞ。手ぎわよく進むのだ!

area K ×1 ×5

表

J

画面奥からスラッツァがカッターを投げつけてくる。ジャンプでかわしつつ、グミをつかもう。

このあたりは、かべが低くなっている。17のスラッツァをジャンプしながら卵に当てよう。

裏

×5

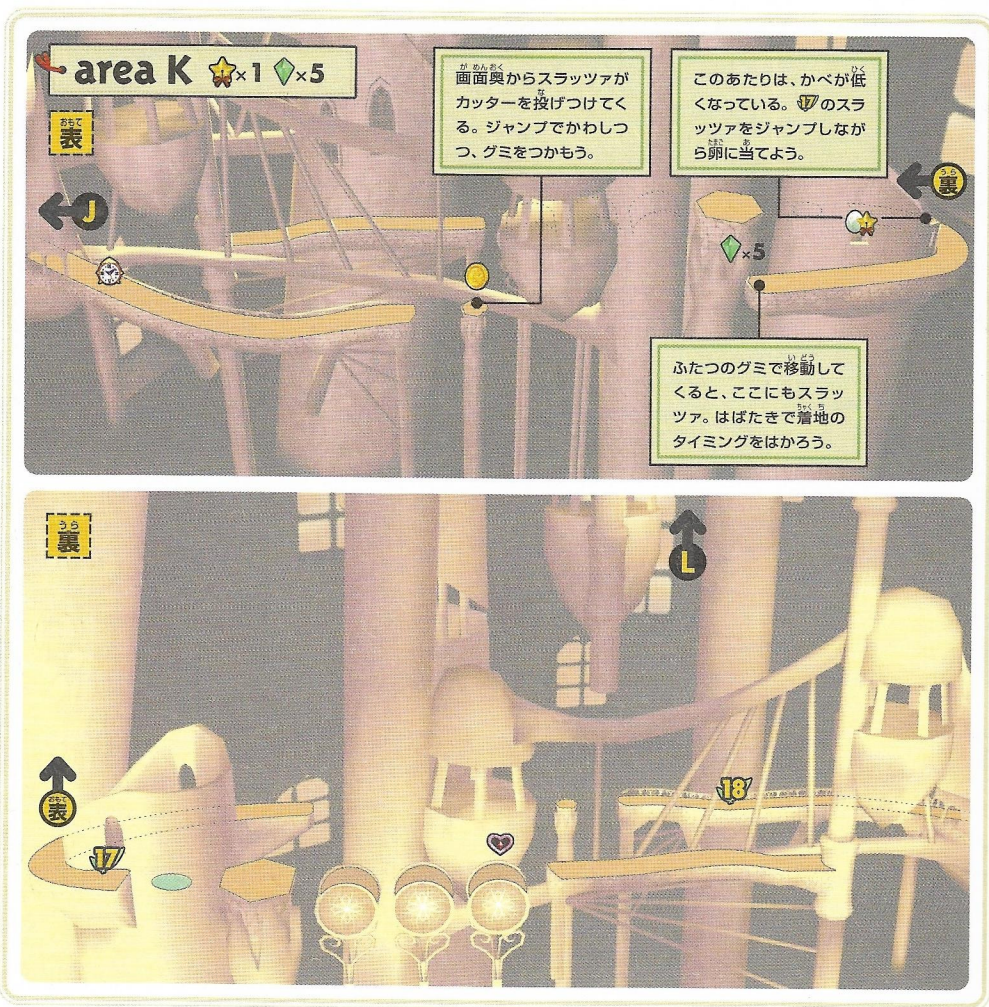
ふたつのグミで移動してくると、ここにもスラッツァ。はばたきで着地のタイミングをはかろう。

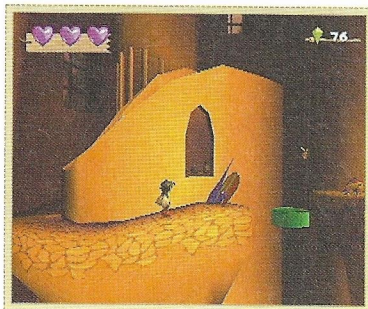
裏

L

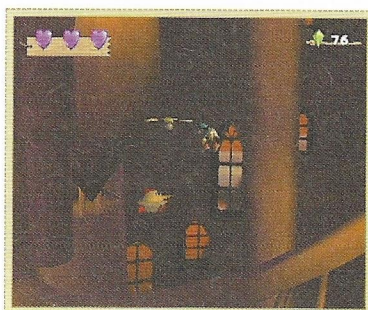
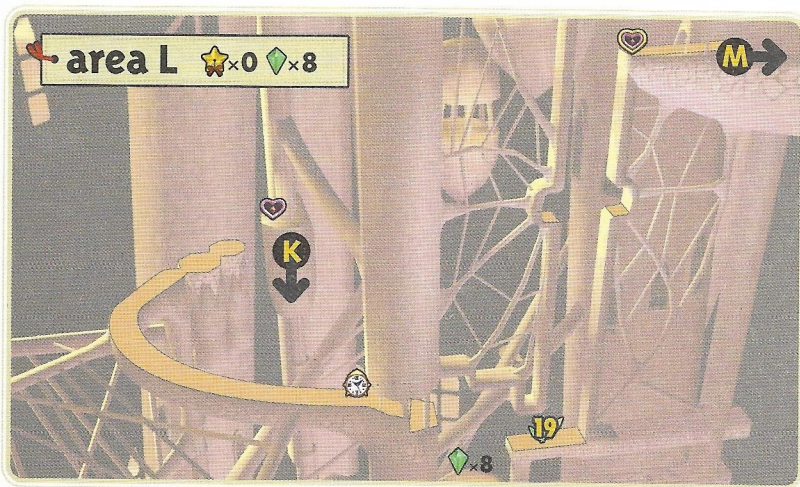
表

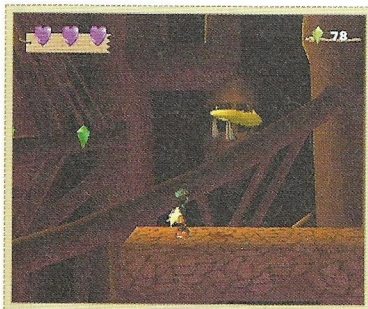
18

17

point K-17 カッターを追いかけろ!

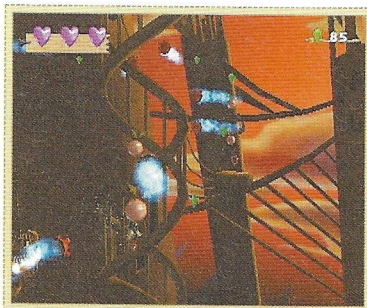
消える足場をわたって、スラッツァをつかまえよう。足場の手前で待機し、飛んできたカッターのあとを追いかけるように近づくとつかまえやすいぞ。このスラッツァを使って手前にある卵を割るのだ。

←この場所で、飛んでくるカッターを待とう。カッターがスラッツァにもどり始めたらダッシュで追いかけ、つかまえるのだ。

point K-18 ジェティモは左上

行き止まりのように見えるが、上空にジェティモが飛んでいる。フラムゥで2段ジャンプしてキットンにつかまったら、左上へ移動。ジェティモに飛び移ればエリアKへ行けるぞ。

←ジェティモを見つけたら、その上でキットンを投げ捨てよう。そして、落下しながら風だまを撃ち、ジェティモをキャッチ!

point L-19 すごいゾ、はぐれキットン!?

ここにいる黄色いキットンは、今までのキットンとはわけが違う！　つかまってから消えるまでの時間が、ずっと長いのだ。8つのかけらを取るのも、はぐれキットンを使った方がラクチン。

←このビジョンにしかない珍種(!?)、はぐれキットンだ！　これでかけらを集めたら、右上の出口まで上がっていこう。

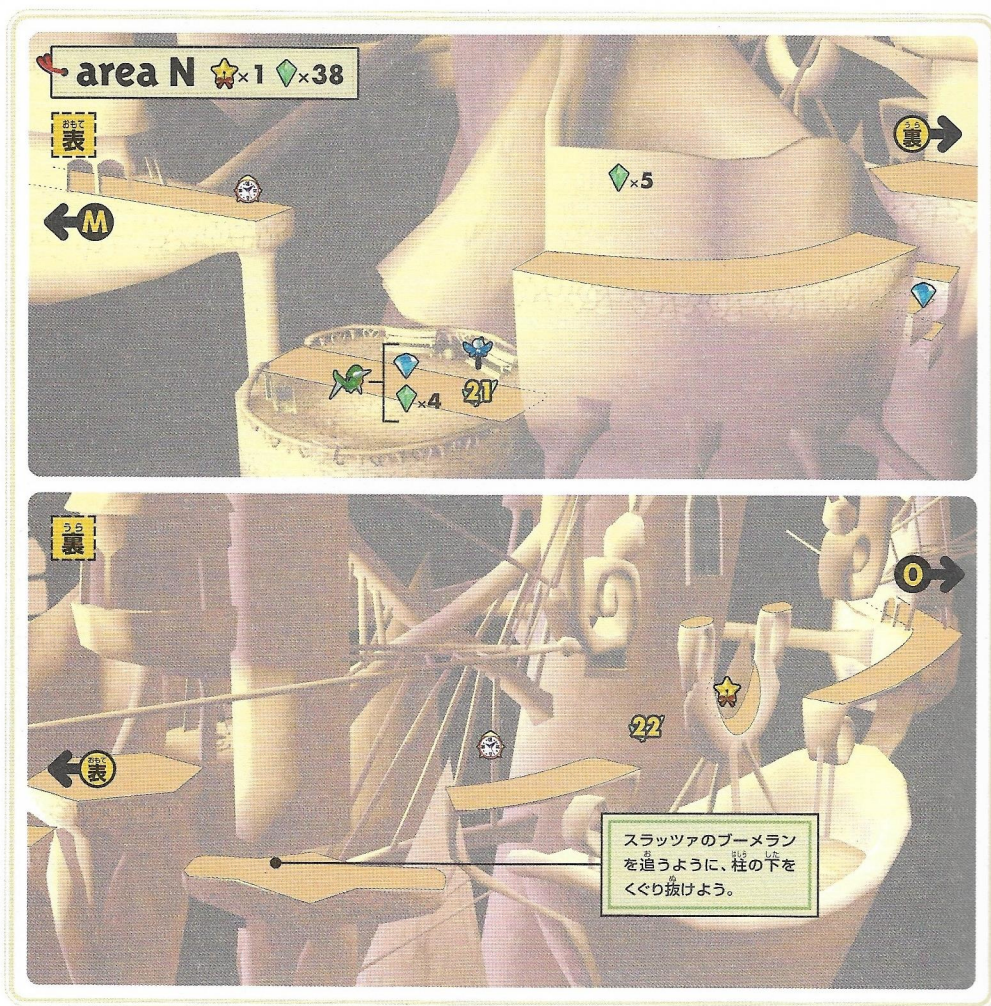
point M-20 ふたつのグミをたくみに移動

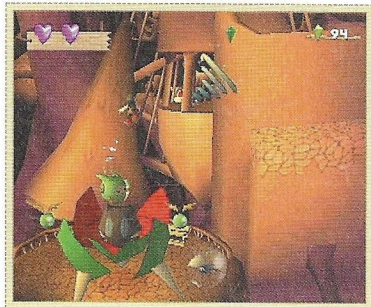
タテに並んだふたつのグミで上にのぼっていこう。途中のアイテムを取ったり、障害物をかわすときは、上下のグミを使い分けるといいだろう。くわしくは、マップ上の解説を読むべし。

←ふたつのグミが、らせん状に上がっていく。途中、火柱がふき出すポイントでは、グミの間を上下に移動しつつかわそう。

area N ×1 ×38

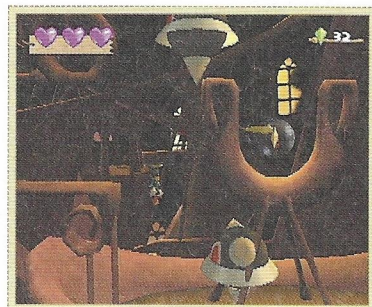
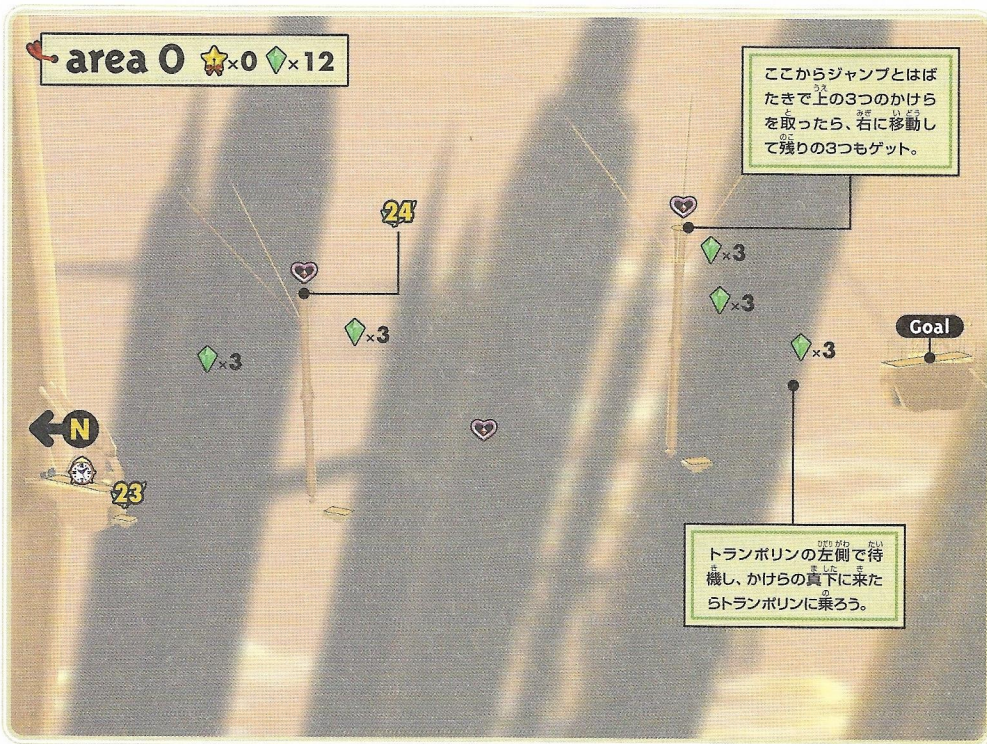
表 裏 M ×5 ×4 21

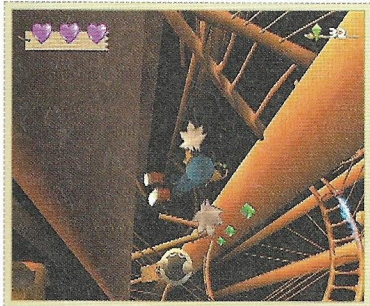
裏 O 表 22

スラッツァのブーメランを追うように、柱の下をくぐり抜けよう。

point N-21 鏡の精で38個のかけらをゲット

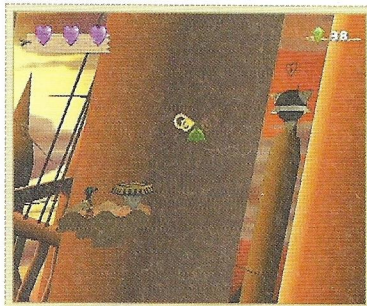
フラムゥでジャイアントスピンクルを倒したらすぐに鏡の精を取り、かけらを回収しよう。その後、グミ、フラムゥ、つむじ風を使って右上段へのぼり、先にある青いかけらまで一気にかけ抜けよう。

←ジャイアントスピンクルを倒したら、そのまま右へジャンプ。鏡の精を取るまでは、かけらにふれないように!!

point N-22 左回りにぐるっと回転

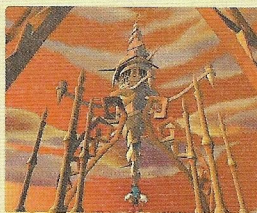
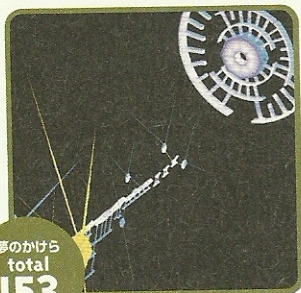
鈴の周囲を、ササルンが3匹回っている。はぐれキットンをつかまえたら、ササルンと同じ方向に回りつつ鈴のある足場へ入ろう。鈴の近くにもはぐれキットンがいるので、これで右へ脱出だ。

←さすがのはぐれキットンも、ササルンにふれると消えてしまう。ササルンに近づきすぎないよう、注意しよう。

point 0-23 トランポリンでゴールをめざせ

トランポリンが設置されている足場へ乗ると、トランポリンごと右に移動し始める。トランポリンで飛んで、上空のかけらを取りつつ進んでいこう。

⬅最初はジャンプをしながら進もう。2回めのジャンプではばたきを使うと、2つのかけらを取るタイミングにちょうどあう。

point 0-24 最初の足場の終点です

ここで、次のトランポリン付き足場に乗りかえだ。右下のかけらは、飛びおりながら右に移動してゲット。その先にはハートもあるぞ。

⬅ハートを取るなら、足場へ着地するときトランポリンに乗らないこと。しばらく移動するとテッテンがいるので、これを使おう。

Next Story 哀しみの塔

暮れることのない斜陽に照らされた哀しみの国を通りぬけ、クロノアが到着した場所。そこには、天にそびえる哀しみの塔が待ち受けていた。異変を食い止めるには、この中にいる哀しみの王を倒さなければならない。対決は近い……。

⬅クロノアの目の前にそびえ立つのは、哀しみの国の中央に位置する巨塔。これが「哀しみの塔」だ。ここに住む哀しみの王の正体とは!?

The Forgotten Path

忘れられた道 ～誰かを助けるために～

これまでクロノアだけに聞こえていた「助けて」という夢の声が、ここへ来てロロやポプカにも聞こえるようになった……。声の主に近づいた証拠なのだろうか。すべての答えが、この先にあることは間違いない。ボードに乗って確かめに行こう。

1 右へ左へかけらをゲット

このヴィジョンでは、フロートボードで画面奥に向かって進んでいくことになる。最初のかけらは左側にあり、その後、右、左、右とかけらが続くぞ。方向キーの下を入れて、ブレーキをかけながら確実に手に入れよう。

←最初の炎の右端を飛びこえ、ジャンプを始めたら方向キーを左に入れたままにしておこう。ひとつめのかけらが取りやすいぞ。

2 羽つきかけらを追え!!

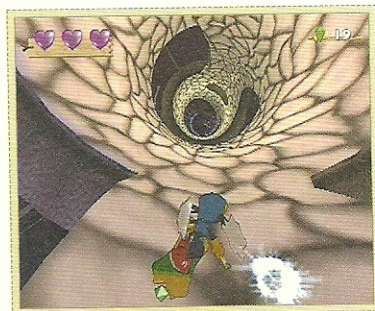
ここへ着地すると、前方に羽のついたかけらが列をなして飛んでいる。ふれるだけで取れるとはいえ、通常のスピードですべて手に入れることは困難。着地したら方向キーの上を入れてスピードを上げ、次のトランポリンまでにすべてゲットせよ。

3 フラムゥで2段ジャンプだ

記憶の置き時計を取ったあと、段差をおりると前方にフラムゥが飛んでいる。すぐさまつかまえて、次の足場の切れめの中央から2段ジャンプ。これで上段にあるアイテムが取れる。

←スタートからノーミスで来ていれば中央、記憶の置き時計から再スタートしたときは右側にいると、フラムゥをつかまえやすい。

point B-4 ルートの分岐に注意

ここから先は2回のルート分岐がある。かけらが手に入るのはそれぞれどちらかのルートだけ。エリアBに入ったらまず右へ、次のルートでは左へ移動。その後、再び右へ向かおう。

←ふたつめのかけらのあとは、右奥に向かってルートがのびている。すぐに方向キーの右を押しっぱなしにして鈴を取ろう。

point B-5 グルグル回転らせんコース

らせん状の一本道はコース幅が広く、落ちる心配はあまりない。ただし、アイテムを取るためのライン取りはなかなかシビア。左右への移動は方向キーを目一杯入れるようにして、いざというときは、はばたきでブレーキをかけよう。方向キーのしたを押すより、すばやく減速できる。

point B-6 急カーブ、道幅せまし!

この青いかけらを取ったあと、だんだんコース幅がせまくなり、急カーブが2連続で続く。コースアウトしそうになってもあきらめず、ジャンプとはばたきを使って復帰するようにしよう。

←急カーブでは、できるだけインに入るようにして曲がろう。インに入りすぎたと思ったら、ジャンプで穴を飛びこすのだ。

忘れられた道～誰かを助けるために～

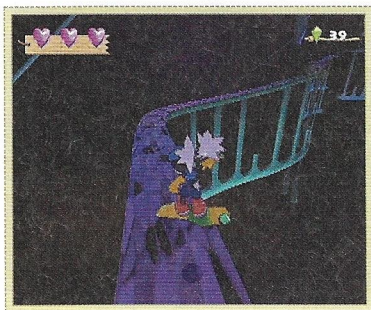
area C ×2 ×51

7 8 9 10 11 12

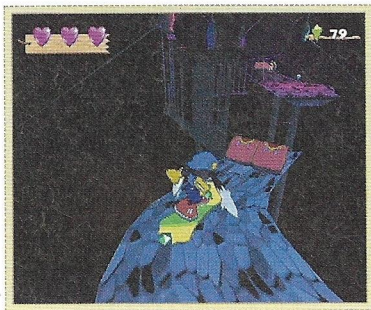
C

Goal

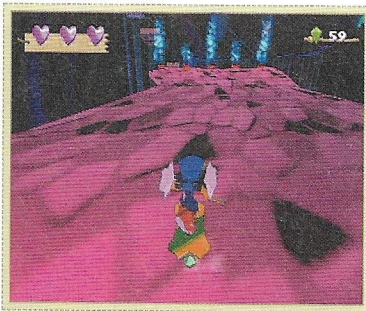
point C-7 極細コースは慎重に

このヴィジョンの中で、最も細いコースに突入! もちろん左右は断崖だ。クロノアひとりがやっと通れる程度なので、微妙なキー操作が要求されるぞ。最初の左カーブは少しきついため、ここでは方向キーを左いっぱいに入れよう。

←もうだめだ! と思っても、はばたきでコースにもどれることもある。コース上の自分のかげを確認しつつ着地しよう。

point C-8 少しのズレが、かけらをのがす

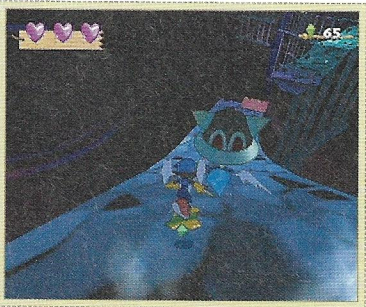
鈴から時計までの間には、4つのかけらがある。これらを取るときも、ラインどりが大切だ。鈴を取ったら、すぐに左へ移動し最初のかけらをゲット。続いて、右、左と取っていく。アウト側にふくらんでしまう場合は、はばたきでスピードを落とそう。

←3つめのかけらを取ったらはばたきで減速。この先のジャンプ台の中央～右側へ乗るようにすると4つめを取りやすい。

point C-9 断固、左へ進むのだ！

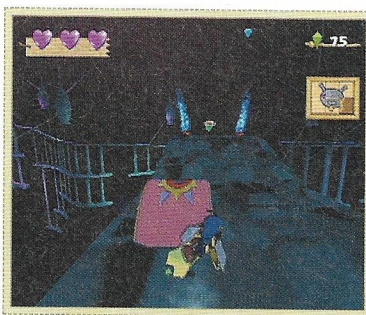
5本の火柱の間を抜けると右側に青いかけらが見えるが、これはまだ取りに行かないこと!! その前に左へ移動して、赤いトランポリンから左ルートへ進もう。このルートに移動しそびれるとアイテムを取りそこねてしまうぞ。

←5本の火柱が見えたら、すぐに左へ寄ること。赤いトランポリンから3連続でジャンプ台を使い大砲へ入っていこう。

point C-10 俊足!? 羽つきのかけら

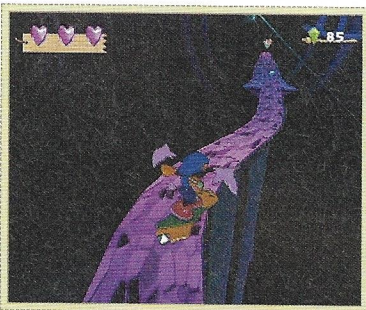
9で左のルートに進むと、トランポリンでのぼりつめたところに大砲がある。これに入って撃ち出されたあとは、羽つきのかけらを追っていこう。にげ足がかなり速いので、方向キーの上を押してスピードアップだ。写真を参考に、障害物を避けながらかけらを取っていこう。ここでのがしてしまうと、11のあと再度10にもどってきても羽つきかけらは現れないぞ。

←着地直後は、羽つきのかけらを無視。まずは、スピードを上げながら右側にある4つのかけらを取り、左へ寄ろう。

←ササルンの左を通過しながら、羽つきのかけらを順に取っていく。トランポリンへ乗るまでにすべてゲットするのだ。

point C-11 ジグザグジャンプ!!

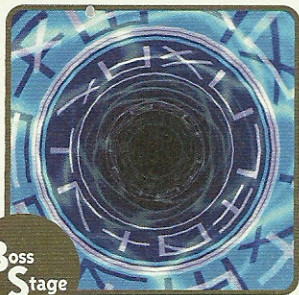
10を終えたら通常のスピードにもどし、ふたつのトランポリンを使ってアイテムを取ろう。ジャンプ台は左、空中のアイテムは右にあるので、まずは左のトランポリンに乗ったら右に移動。着地したら次のトランポリンに乗るため左へ移動しよう。

←できるだけ台の右端へ乗るようにして、乗る瞬間に方向キーを右へ。失敗したら9で再び左ルートに進んで再挑戦だ。

point C-12 最後の極細コース

ゴールへと続く最後の道は、コースの幅がふたたびせまくなる。ブレーキなども活用して、慎重に進んでいこう。落ちそうになったら、ジャンプとはばたきでこらえるのだ。

←途中のS字カーブは、方向キーを思いっきり入れて曲がろう。自信がなければはばたいてもいいが、かけらを飛びこえないように。

Next Story 加速リングで王の元へ

最後の大砲から撃ち出されると、クロノアは巨大な加速リングの中を通ることになる。これで、哀しみの塔の頂上へ到達できるはずだ。

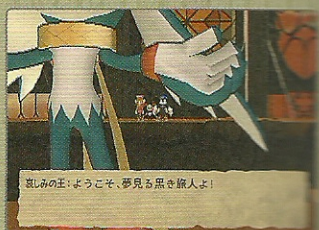
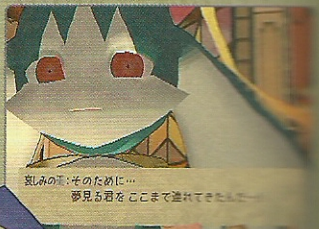
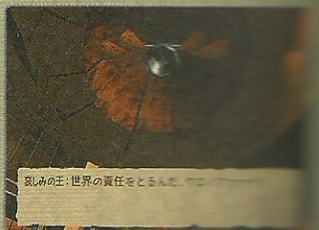
←この加速リングは、まどいヶ峠でボロンテエッグと戦ったときに登場したのと同じものだ。一気に塔の頂上へ!!

Terminus of Tears

泪の行末

5つめの国はもともと存在していた……。哀しみを忌み嫌う人々の記憶から、消し去られていただけだったのだ。そんな、哀しみをないがしろにする世界に、復讐しようとする哀しみの王。なんとしても倒さなければ、世界は哀しみにのみこまれてしまう!!

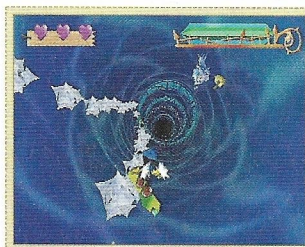
哀しみの王

The King of Sorrow

哀しみの王は、シェル(殻)に閉じこもってにげる"シェルモード"と、本体のまわりに透明な心の壁(バリア)を張りながら攻撃してくる"スフィアモード"でクロノアに最後の猛攻をかけてくる。どちらも、哀しみの王を象徴する姿なのだ。

Step 1 ネモムゥを投げつけろ！

白いトゲのついた障害物をかわしながらトンネルの中を進み、ネモムゥをキャッチ！　哀しみの王めがけて投げつけよう。5回ヒットすれば倒すことできるぞ。ネモムゥを持っていなければ攻撃は受けないが、持っていると近づいてきてツメで攻撃される場合がある。ネモムゥを投げて撃退するか、左右に避けるようにしよう。

♥ハートの出しかた♥

この段階では、ハートが出てくることはない。トゲや哀しみの王から、ダメージを受けないよう心がけること!!

⬅白いトゲとトゲの間にネモムゥがいるときは、ジャンプしてトゲの間に入り、つかまえてみよう。

➡ネモムゥをつかんだら、哀しみの王が近づいて来た！　ネモムゥを当てるチャンスだ。トゲに気をつけて。

Step 2 ビットを使って弱点を攻撃

Step1とは場面も一転。今度は体のまわりにバリアを張り、2本のビットでクロノアをねらってくる。まずは、ツメの裏側の白い部分に風だまを当て、ビットを手に入れよう。これを、バリア周囲の緑の球に当てれば、ダメージを与えられるぞ。4つの球それぞれに2回ずつ当てると、さらにふたつの球が出現。再び3回ずつ当てればクリアだ。

♥ハートの出しかた♥

バリアにビットを7回以上当てると1/4の確率でハートが出現。ハートが出たら、再び7回以上当てないとハートは出現しない。

⬅ビットをくぐり抜けるか、ジャンプでかわそう。ビットの進む方向の裏側に回りこんで風だまを当てるのだ。

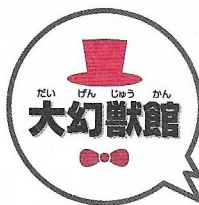
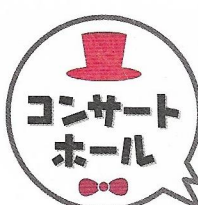
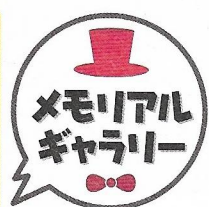
➡球から放たれる光に当たらないようにして、キャッチしたビットで攻撃。3つの球をすべて破壊しよう。

Next Story 本当の世界のあるべき姿に

ついに哀しみの王を倒したクロノア。しかし、「助けて」という夢の声の主こそ、この哀しみの王だったのだ。「もう誰も哀しみを忘れたりしない」というクロノアの心にふれたとき、哀しみの王は光となり消えていった……。そして5つめの国である哀しみの国はそのまま残り、世界は本来あるべき姿へともどった。

⬅哀しみの国も世界の一部となり、世界に真の調和がおとずれた。そして、クロノアも本来いるべき自分の世界へ帰っていく。

モメットハウスへようこそ!

ジョイラント中央広場で花道化レプティオを倒すと、中央広場の下にヒゲマークのついた場所が出現する。
そこが、モメットハウス。かっぷくのいいモメットさんが、
さまざまなお楽しみアトラクションを用意して待っているぞ。

クロノアの冒険に着目したモメットさんが、その戦いの想いでをアトラクションとして再現したもの。これまでに戦った幻獣と、再度戦うことができるのだ。倒すまでにかかった時間が記録されるので、タイムアタックしてみよう。

モメットさんは、レコードコレクターとしても有名!? ふたつのエクストラステージのどちらかをクリアすると、物語前半の音楽を聞かせてもらえるようになるぞ。後半の曲も聞きたいなら、もう片方のエクストラステージもクリアしよう。

絵画コレクターとしても名高いモメットさんの、コレクションが閲覧できるアトラクション。19枚の絵画が用意されているが、始めから全部見せてはもらえない。各ビジョンで150個のかけらを集めるごとに、1枚ずつ追加されるシクミなのだ。

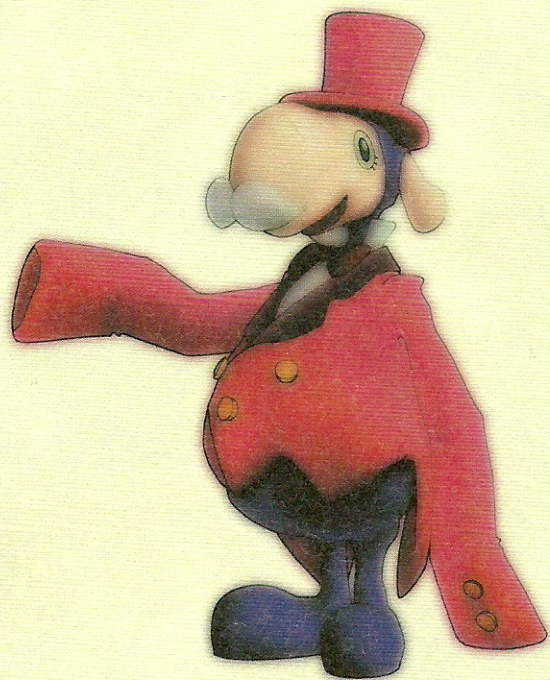
モメットドールズを集めてモメットハウスへ向かうと……。6体ならジョイジョイタワー、12体ならホラホラタワーが現れる。世界マップから行くか、ビジョンセレクターを使って中へ入ろう。内部の構造は次のページ以降を見てね!

ビジョンセレクターで めざせ! コンプリート!!

最終ビジョン・泪の行末を終えたあとセーブしたら、そのデータをロードしてゲームを始めてみよう。そして、世界マップでR1ボタンを押すと……ステータス画面の左下に「VISION SELECTOR」と表示されているはず。方向キーを操作して、◎ボタンを押せばそのビジョンをリプレイできるぞ。かけらや鈴を取りのがしているビジョンに再挑戦だ。

←哀しみの王を倒したあとセーブしたデータには「〜ストーリークリア」という名前が付く。これをロード!

➡ロード終了後、世界マップでR1ボタン。ステータス画面でプレイしたいビジョンを選択だ。

エクストラビジョン

夢のかけら
total
150

Chamber of Fun

Extra VISION

ジョイジョイタワー ～クロノア旋風大作戦～

ジョイラントにある、モメットハウスの人気アトラクションのひとつ。いくつもの難題を用意して、お客さんを待ち受けているのだ。初心者向けとはいうものの、甘く見るとイタい目にあうぞ!? これまでのテクニックを駆使して完全制覇をねらおう。

point B-1 グミをつかんで、すぐジャンプ

グミの上の青いかけらは、グミにぶらさがった状態でジャンプしても取れない。ふたつめのグミから右へジャンプして、3つめのグミより少し高い位置で風だまを発射！　すかさず再度ジャンプだ。

←このようにクロノアがグミより少し上にいる状態で、3つめのグミをキャッチしよう。そして、間髪入れずにまたジャンプ!!

point B-2 連続ジャンプでかけら取り

エルビルで2段ジャンプをしたら、上空の2匹のフラムゥを順につかまえて連続2段ジャンプ。3つの青いかけらを取ろう。その後、フラムゥをつかまえてトランポリンに乗り、右上段へ。

←フラムゥより少し高い場所から風だまを撃ち、再度ジャンプだ。同じ高さで撃つと、次のフラムゥにとどかないことがある。

point B-3 クロノアの体重を利用すべし

足場からテットンを取ると上昇してしまい、左下のかけらが取れなくなる。そこで、足場から軽くジャンプして、落下中にテットンをつかまえてみよう。クロノアの重みで一瞬しずんだときに、かけらをゲットだ。その後は、そのまま左の足場へ急いでわたればよい。ただし、ササルンにぶつかりそうなら、一度右の足場へもどろう。

point B-4 よろいムゥは相手にしない

フラムゥをよろいムゥに投げ、よろいの外れたムゥを次のよろいムゥに投げ……とすれば、4匹のよろいムゥを倒すこともできる。が、フラムゥを持ったまま、よろいムゥを飛びこたほうがラクチン。その先の段差へ2段ジャンプで乗ろう。

point B-5 1・2・4でジャンプ!?

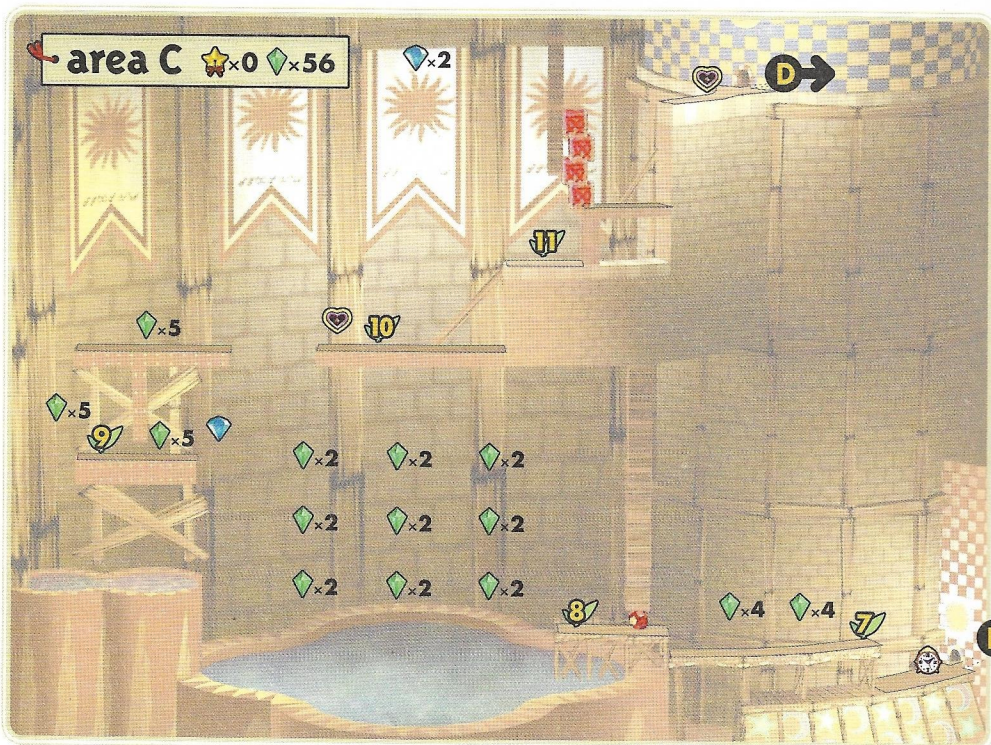
トランポリンの横に、タテに並んだ4匹のフラムゥがいる。トランポリンから飛びあがったら、下から1匹め、2匹め、4匹めのフラムゥを順につかんで連続ジャンプ！　これで上空の青いかけらが取れる。ただし、つかむ→ジャンプの操作をテキパキこなさないと、なかなかとどかないのだ。

←上昇中に敵をつかまえ、すぐジャンプだ。下降中につかまえるとジャンプの高さがかせげないため、かけらにとどかない。

point B-6 スイッチオンは、上・右・左

まずは右中段のキットンを使って、上段へのぼろう。上段のスイッチを入れたら下におり、キットンをつかまえて右のスイッチへ投げる。そしてすぐに左のスイッチを入れれば、左の大きなとびらが開くぞ。

←左側にあるスイッチは、オンにしてもすぐオフにもどってしまう。このスイッチを最後に入れなければうまくいかないぞ。

ジョイジョイタワー ～クロノア旋風大作戦～

point C-7 ドキドキブッピィ3匹登場

足場の上のドキドキブッピィを使い、2段ジャンプで上のかけら8個を取ろう。あとは、左のブッピィ岩にドキドキブッピィを投げつればいい。

←ドキドキブッピィはつかんでから爆発するまでの時間が短い。点滅の間隔が早くなってきたらすばやく投げ捨てよう。

point C-8 連続10個のつむじ風

ここからは10個のつむじ風に連続で乗り、途中のかけらを取りながら進もう。つむじ風に乗ったら、方向キーを進行方向へ押し続けること。

←横方向への移動中は、必ず方向キーを進行方向に入れること。落下しそうになったときは、はばたきを使って近くのつむじ風へ乗ろう。

point C-9 上空のササルンに注意

足場の左端にいるエルビルを使い、2段ジャンプで上段へ進むだけ。ただし、このあたりには計2匹のササルンがいる。ササルンに当たらないよう、タイミングをはかって移動しよう。

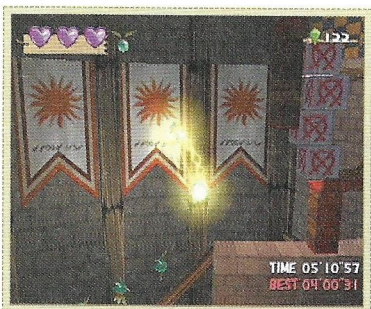
←上段には、左右に動き回る2匹のササルン!! エルビルをつかまえたら、ササルンの動きに注意して2段ジャンプしよう。

point D-10 連続ジャンプで右段へ

フラムゥ3匹とエルビルで、右上段へ連続ジャンプ。ここは下に足場があり、落下の心配がない。何度でもやり直しがきくぞ。

←ジャンプの上昇中よりも、下降中に2段ジャンプしたほうが次のフラムゥをつかまえやすい。落ち着いて操作すれば楽勝だ。

point D-11 青いかけらを見のがすな!

足場の左端にいるエルビルをつかまえて、左上空へ2段ジャンプ。グミにつかまったら、2つの青いかけらを取ろう。その後、同じようにエルビルをつかまえて右上段へ進め!

←画面右上にあるクロノアのハート表示にかくれているため、グミを見落としがちだ。さらにこの上には、青いかけらがある!

point D-12 エルビルとムゥ一族

エルビルの2段ジャンプで上段へ。上段のムゥをつかまえたら、2段ジャンプを使って上空のエルビルをキャッチ。このくり返しでのぼろう。

←エルビルで上段に上がるときは、ムゥの位置にも注意。はち合わせになってしまうと、着地できないこともあるぞ!

ページまでの説明は、かけらをもらさず取るための手順。ここからは、「タイム短縮につながるポイントとテクニック」を重点的に説明するぞ。

例

モメットさんの持っている番号は、攻略エリアマップの攻略ポイントのアイコンの番号と同じ。ここの目的はタイムアタックなので、夢のかけらは集めなくてもよい。したがって、攻略ポイントの順番とは関係ないので番号が飛んでいるところもある。

8 ふたつのショートカット

エリアC

まずは手前にいるドキドキブッピィをつかまえてひとつめのつむじ風に乗り、すぐに2段ジャンプで上のつむじ風へショートカットしよう。さらに、左へいき最後のつむじ風のところにいるエルビルをつかんで、2段ジャンプで右上段へのぼろう。これでかなりのタイムを短縮したことになるのだ。

←ひとつめのつむじ風に、ドキドキブッピィを持ったまま乗る。そして、すぐに右に向かって2段ジャンプするのだ。

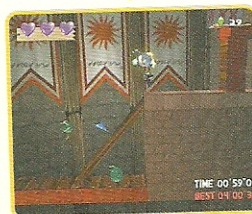
←通常は左から回ってこなければならないが、一瞬にして乗ることができた。これがひとつめのショートカット。

←最後のつむじ風に乗り、すぐに方向キーを右に、真上のエルビルを左側からキャッチ！　2段ジャンプで右上段へ。

10 真ん中のフラムゥはパス

エリアC

左端のフラムゥを取って着地し、右端のフラムゥめがけて2段ジャンプ。そのフラムゥをつかまえたら、さらに2段ジャンプでエルビルをキャッチしつつ右の足場へのぼろう。あとは、エリアDに向かうだけだ。

←地上から右端のフラムゥに向かってジャンプするときは、真ん中のフラムゥの下から右に向かってジャンプ。

←右端のフラムゥで2段ジャンプするとき、エルビルに風だまを発射！　そのまま右段にのぼれば、時間短縮だ。

12 5連続エルビルジャンプ!!

エリアD

途中にいるムゥは一切使わず、5匹のエルビルを連続でつかまえながらのぼっていこう。そのためには、エルビルの位置を暗記しておくことが大切。2匹めをつかまえたあとは、左へ向かうようにジャンプするといい。

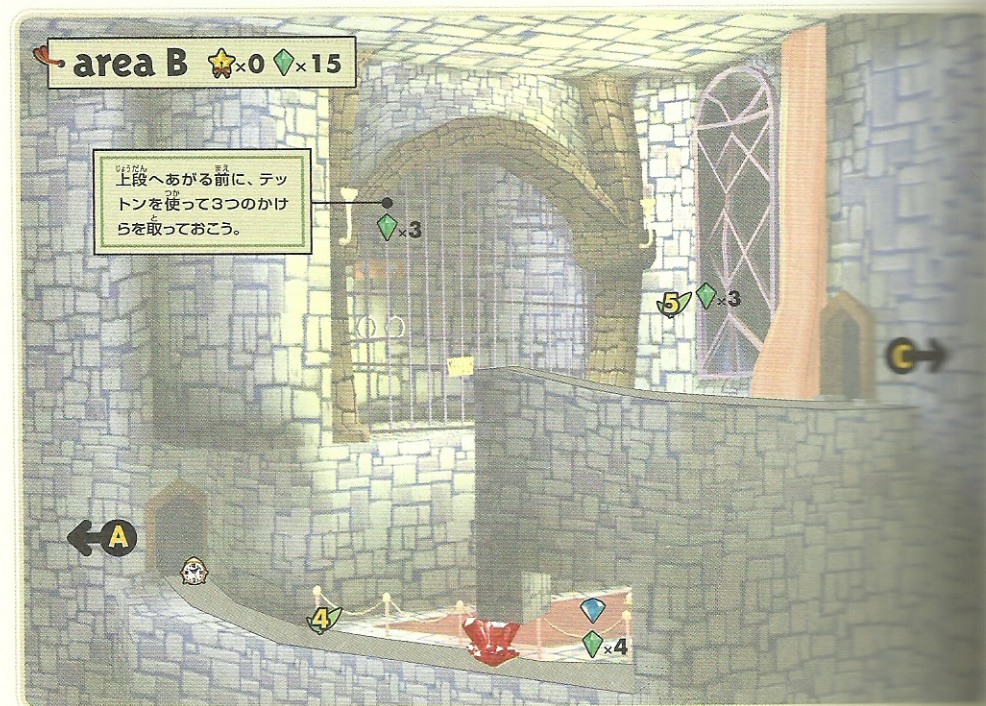
←2匹めのエルビルで2段ジャンプしたら、5匹めまでは方向キーの左を入たままで右上へ進めばゴール！

夢のかけら
total
150

Chamber of Horrors

Extra VISION

ホラホラタワー ～クロノア烈風大作戦～

ここもモメットハウスの人気アトラクションのひとつだが、ジョイジョイタワーとくらべると難易度ははるかに高い。パズル的な要素に加え、熟練の操作テクニックが要求される上級者向けのアトラクションだ。気合いを入れて挑戦しよう!!

point A-1 グミが上に行ったらジャンプ

上下に移動している赤いグミにぶらさがり、グミが上にあがったところで右に向かってジャンプ。落下中にフラムゥの横ですばやく風だまを放ってフラムゥをキャッチし、2段ジャンプで足場にわたろう。グミからジャンプしたあと、フラムゥの横ではばたきを使うとラクにキャッチできるぞ。

point A-2 かけらを取って2段ジャンプ

2匹のフラムゥが飛んでいて、その下にはかけらが3つずつ並んでいる。足場からジャンプして1匹めをつかまえたら、そのまま落下してかけらをゲット。一番下のかけらを手に入れたら、すぐに2段ジャンプで2匹めにつかまろう。こちらのかけらも取り終えたら、右の足場へ飛び移ること。

←3つめのかけらを取った瞬間に2段ジャンプしよう。少しでも遅れると、次のフラムゥをつかまえることができないぞ!!

point A-3 テットン消えたらグミキャッチ

テットンをつかまえて上昇すると、右にいるフラムゥと同じくらいの高さでテットンが消える。落下し始めたらすぐグミにつかまろう。グミからジャンプ後、フラムゥをつかまえ2段ジャンプで上段へ。

←グミからジャンプをするとき、真上に向かってジャンプしても右のフラムゥをつかまえられる。すぐに2段ジャンプだ。

point B-4 すばやい操作で赤リクリ

敵を使ったすばやい連続2段ジャンプと、はばたきを使って赤いリクリを作ろう。リクリ岩をこわしたあとは、かけらを集めるのだ!!

←2段ジャンプでリクリを地上のムゥに当てつつ、フラムゥをつかまえる。そして左上のテットンで上昇しよう。

←リクリがもどってくるとテットンは消滅するが、すぐ下に再出現する。これに2段ジャンプで当てつつ右へはばたこう。

←再びリクリがもどってきたら、右に飛んでいるフラムゥへ2段ジャンプで当てよう。これで赤いリクリのできあがり。

point B-5 上段のかけらを取るには?

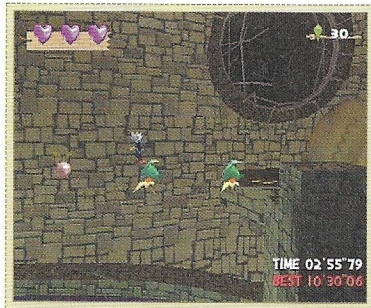
このかけらを取るときもリクリが必要になる。途中までの操作は4と同じ。2匹めのフラムゥをキャッチしたあと右にジャンプして、再出現した1匹めのフラムゥにリクリを当てつつ上段へ。これで、青いリクリを連れてかけらの下まで行けるはずだ。

←1匹めのフラムゥから2段ジャンプしたら、上昇中に2匹めをキャッチできればベスト。タイミングが難しいが、手際よく操作しよう。

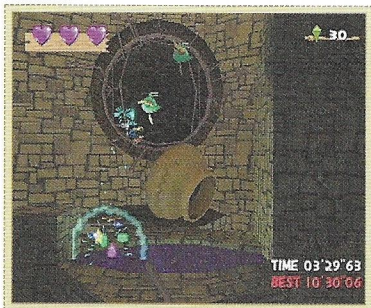
area C ×0 ×19
右下の足場には3匹のブッピィがいる。ブッピィの右側の空きスペースへ着地するように。
×3
×3
×2
×3
×3
8
7
6
B
D

area D ×0 ×42
×4
×4
×6
10
9
E
C
鏡の精を取ったら、エルビルで2段ジャンプ！ 2匹めもつかまえてさらにジャンプだ。

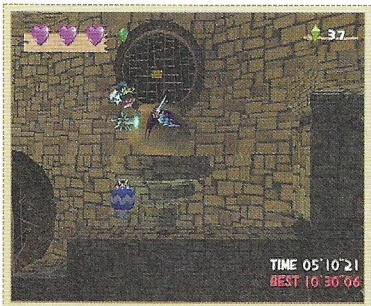
point C-6 グミで休憩6連続ジャンプ

ここから少しの間、下に足場がない。4匹のフラムゥとふたつのグミを使ってわたろう。

←ここでの連続ジャンプのコツは、つかまえるもののわずかに上で風だまを発射すること。少し早めの操作がカギだ。

point C-7 落ち着いてのぼっていこう

ななめに並んだ4匹のフラムゥを、1匹ずつ確実につかまえながら連続ジャンプでのぼろう。4匹めのフラムゥをつかまえたら、左へ向かって2段ジャンプ。途中のかけらを取りながらグミをキャッチ!

←ジャンプの上昇中にキャッチするというテクニックを使うと、逆にタイミングがあわない。わずかに下降中につかまえるのがベスト。

point C-8 フォルビィの動きに注目!

地面につきささったフォルビィを1匹つかまえて、2段ジャンプ! 上空を移動するもう1匹のフォルビィをつかまえ、さらに2段ジャンプだ。これで上空のかけらを取ることができる。

←上に見えるかけらの真下で、フォルビィを持って待機。もう1匹がこちらにやって来たところを2段ジャンプでつかまえよう。

point D-9 ホラホラタワー最大の難関

5匹いるフラムゥのうち、右側の3体を使ってリクリを赤色にしよう。手順が複雑で操作も難しいため、写真を見ながらレッツ・トライ! 2匹めのフラムゥで2段ジャンプしたあと、リクリをつかまえたまま3匹めのフラムゥ上空までいくにはコツがある。リクリの左下ギリギリから2段ジャンプして、すぐに風だまを放つのだ。もちろん方向キーは右に入れたままにしておこう。

←1匹めのフラムゥをつかまえて落下し、2匹めの左下から2段ジャンプ。さらにフラムゥで2段ジャンプしつつ、リクリをゲットだ。

←リクリを持って3匹めのフラムゥの頭上まで来たら、2段ジャンプ。その後、4匹め、5匹めと飛び移っていこう。

←5匹めから左へジャンプすると、4匹めのフラムゥが復活。もどってきたリクリを、2段ジャンプで当てつつ右へ進もう。

←5匹めから右へジャンプすると、上昇気流に乗ることができる。もどってきたリクリを左に投げ、5匹めに当てれば完成だ。

point D-10 ササルンのすきまをぬけろ!

つむじ風からジャンプ後、赤いグミをキャッチ。グミが上下に移動を始めるので、左側に並んだササルンのすきまへ飛びこもう。落下しながらかけらを取ったあとは、すぐに2匹のフラムゥを使って左上段へ2段ジャンプだ。ササルンのすき間に飛びこむ前にグミで下までおりて、フラムゥの位置を把握しておくといいだろう。

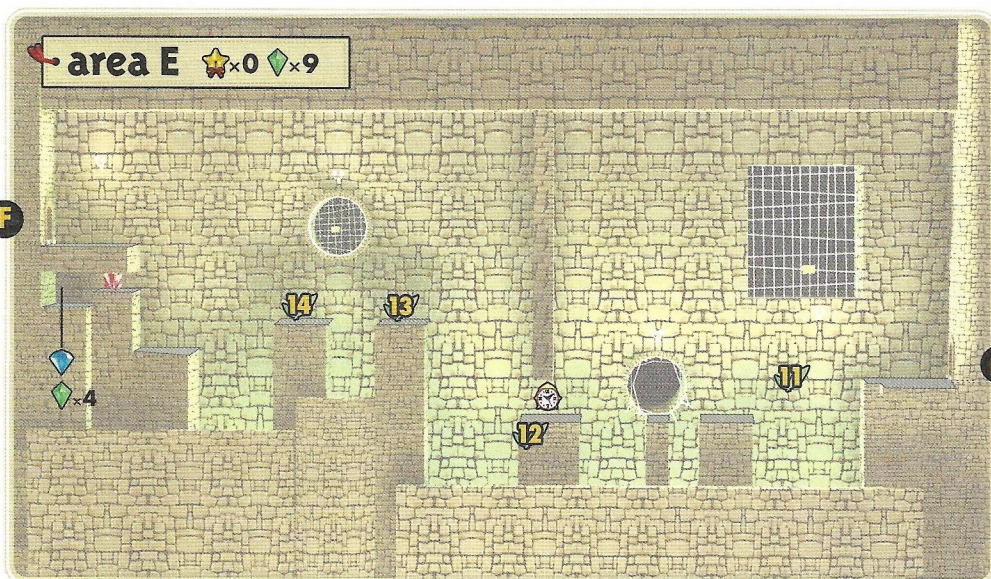
area F ×0 ×9

G

×4

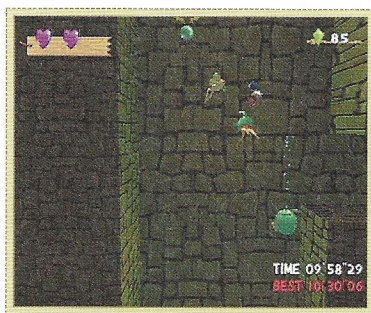
E

15

16

point E-11 グミを使えば安全だ

意味ありげなリクリが気になるが、これはタイムアタック用。通常攻略時はムシしていいぞ。フラムゥで2段ジャンプしながらここをわたったら、赤いグミにつかまろう。計3つのグミを使って進めば、オウグゥの巣穴の上を安全に通過できる。

point E-12 まずはリクリを左上段へ

1匹めのフラムゥをつかまえたら、2段ジャンプで2匹めのフラムゥの頭上へ。ここでリクリをキャッチし、2段ジャンプを使って2匹めのフラムゥに当てるのだ。リクリがもどって来る前に、グミにつかまって左上段13'へ移動しよう。

←1匹めのフラムゥをキャッチ後、すぐに2段ジャンプしないと2匹めのフラムゥ頭上まで上がれない。すばやく操作しよう。

point E-13 リクリを先へ運ぶには?

12'の作業後にもどってきたリクリは、軽くジャンプしてフラムゥへ投げよう。その直後、すぐにムゥをつかまえて、左の足場にいるよろいムゥに当てる。さらに、リクリをよろいの外れたムゥへ投げつけるのだ。あとは、リクリが帰ってくる前に、ムゥを使って先の足場へ2段ジャンプすればいい。

←よろいの外れたムゥにリクリを投げたら、そのスキに右のムゥを使って左へ移動。これで14'の足場にリクリを連れて行ける。

point E-14 見えないムゥに当てるのだ

この足場の中央からリクリを右に投げると、画面外にいるムゥへ当てることができる。このスキに、左のフラムゥ2匹を使って連続ジャンプするのだ。2匹めのフラムゥで2段ジャンプした直後リクリがもどってきたら、すかさず左のリクリ岩に投げつけよう。

←ジャンプ中もどってくるリクリでリクリ岩を消そう！ ここで失敗すると12'までもどってやりなおさなければならない……。

point E-15 またまた赤リクリを作ろう

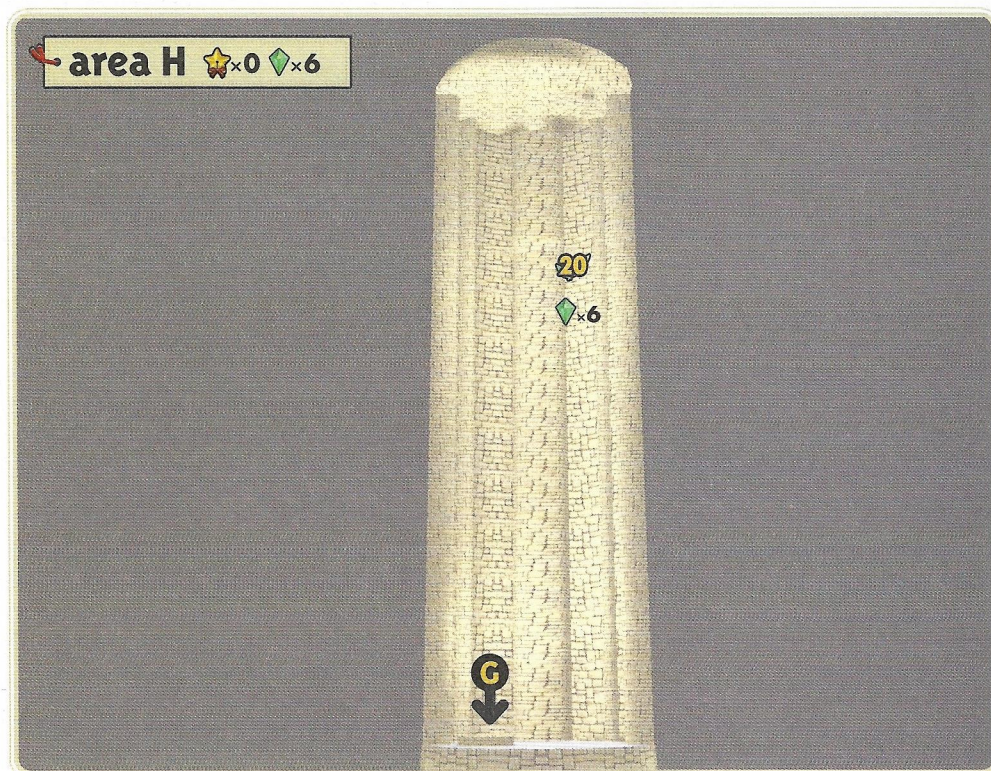
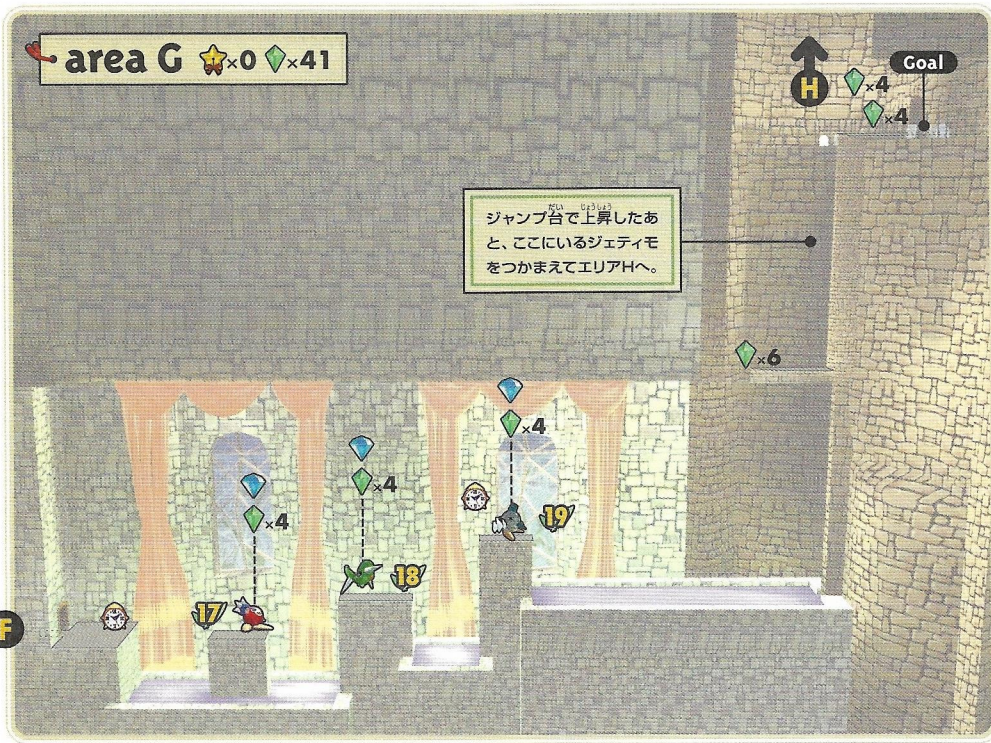
リクリをつかまえたら、左に飛んでいるフラムゥの頭上で2段ジャンプ。リクリが手をはなれたスキに、グミを使って左上段へのぼろう。あとは、左上段に現れるムゥと、右側を飛んでいるフラムゥへリクリを当てていくだけだ。

←リクリを投げたスキに左上段へ上がるときは、下からひとつめと3つめのグミを使うといい。すべて使うと時間が足りなくなるぞ。

point E-16 リクリ大活躍!!

リクリ岩をこわしたのはいいが、上空のフラムゥにとどかないぞ……。そこで、一度右へもどり、15'と同じようにリクリをフラムゥへ当てよう。そして、そのスキに左の小部屋にかけこむのだ。リクリが手元に帰ってきたら、2段ジャンプでフラムゥをキャッチし、さらに2段ジャンプでかけらを取ろう。

area G ×0 ×41
H
×4
×4
Goal
ジャンプ台で上昇したあと、ここにいるジェティモをつかまえてエリアHへ。
×6
×4
×4
×4
19
18
17
F

area H ×0 ×6
20
×6
G

point G-17 巨大！ジャイアントスピンクル

ここまで来たら、まずはリクリでジャイアントムゥを倒してかけらを取ろう。手元にもどってきたリクリはひとまず捨ててしまっていい。ジャイアントムゥが復活したら、再びリクリをつかまえて……。その後の手順は少し複雑なので、下の写真を見ながらジャイアントスピンクルを倒そう。

←リクリをジャイアントムゥに投げつけたら右へ。フラムゥをつかまえジャンプすると、2匹めの頭上でリクリが手元へもどる。

←2匹めのフラムゥの頭上で2段ジャンプ。そのスキに右にいる2匹のフラムゥで連続ジャンプして、ジャイアントスピンクルの上へ。

←今度はジャイアントスピンクルの頭上に来たところで、リクリがもどってくる。2段ジャンプで下に投げつけて倒そう!!

←万が一このような状態になってしまっても、心配無用。地上からジャンプ後、2段ジャンプで攻撃すれば倒すことが可能だ。

point G-18 不動のジャイアントよろいムゥ

フラムゥをつかまえ、足場の右端から2段ジャンプ。テットンをキャッチしたら、グミの下をくぐり抜けるようにしてジャイアントムゥいる足場へ向かおう。着地後、テットンをジャイアントよろいムゥに投げつけてよろいを外すのだ。そのあとは、左に飛んでいるフラムゥを当ててかけらを入手しよう。

←テットンをヒットさせれば、よろいが取れる。ジャイアントムゥに風だまを当てて乗りこえ、右側にいるフラムゥを使って倒そう。

point G-19 最多連続ジャンプ記録!?

グミひとつ、フラムゥ7匹、エルビル2匹を使って最高10連続ジャンプで右上段をめざそう。最後のエルビルをつかまえたら、かけらを取りつつ右上にジャンプ。完全制覇まであと少しだ!!

←連続ジャンプ中に次の目標をつかまえそこなってもあわてない。はばたきを使って、近くの敵をつかまえて復帰せよ!

←最後のエルビルでジャンプしたら、後もどりできないぞ。かけらをすべて取るには、このあたりからジャンプしよう。

point G-20 かけらを取ってジャンプ台へ

ジェティモで上昇してきたら右へ移動。ジェティモが消えたら、はばたきを使ってかけらの上に移動しよう。6つのかけらを取り終えたらトランポリンに乗り、ふたたび左の穴からおりてゴールに向かおう。ちなみに、トランポリンの周囲はすべて水。落ちたら当然アウトだぞ。

ファミ通
公式タイム
01'55"68

Chamber of Horrors

タイムアタックに挑戦
～ホラホラタワー編～

エリアA

① 足場に乗ったらダメ！

テットンで足場の下をくぐり抜けよう。そのまま右に進んでいくと、フラムゥの近くでテットンが消滅する。すぐにフラムゥをつかまえて、2段ジャンプで次の足場に着地するのだ。

⬅グミからジャンプしたらテットンをキャッチ。ジャンプの上昇中ではなく、下降中につかまえると簡単だ。

エリアA

② グミへのジャンプはフラムゥで

1匹めのフラムゥをつかまえて2段ジャンプしたら、2匹めをキャッチしてそのまま右の足場へ着地。このフラムゥを使って右へ2段ジャンプ。グミを使って右岸へ上がろう。

⬅1匹めをつかまえたら、右に移動。下のかけらをふたつ取ったあたりで2段ジャンプ。2匹めをキャッチだ。

エリアB

③ 赤いリクリは必要なし！

通常攻略ではかけらを取るために面倒臭い手順をふんだが、タイムアタックならその必要はない。地上のムゥで2段ジャンプし、2匹のフラムゥとテットンを使って上段へ。

⬅リクリでのぼる手もある。2匹めのフラムゥから左へ2段ジャンプし、手元にもどったリクリでさらにジャンプ！

エリアC

⑦ 3匹めはパス

ななめに並んだフラムゥの1匹め、2匹め、4匹めを使って上がっていこう。そして、4匹めからジャンプした瞬間、すばやくブッピィに向かって風だまを発射！ 足場の左端に乗ったら、ブッピィを先の足場へ投げておこう。

⬅1匹め、2匹めのフラムゥでジャンプしたら、3匹めは飛びこしてしまおう。4匹めをすばやくつかまえ、ジャンプだ。

➡4匹めのフラムゥからジャンプした直後に、風だまを発射。少し早いかなというくらいのタイミングでちょうどいい。

⬅ブッピィを[illegible]地したら、[illegible]プして右側の[illegible]げつける。[illegible]かまえて、2段ジャンプ[illegible]

エリアC

⑧ ブッピィを拾うのだ

まずは、先ほど投げたブッピィを[illegible]空のフォルビィが右側に移動したら、その[illegible]ッピィで2段ジャンプしよう。そして、[illegible]フォルビィをつかまえて、さらに2段ジャンプで右上段へ上がるのだ。エリアDへ[illegible]

⬅ブッピィを[illegible]態で待機。[illegible]が右上段の[illegible]で来たら、[illegible]でつかまえよう。

ふつうにクリアするのさえ大変なホラホラタワーでのタイムアタックは、想像を絶する難しさ。それぞれのポイントで何度も練習しておこう。

●凡例

モメットさんの持っている番号は、攻略エリアマップの攻略ポイントのアイコンの番号と同じ。ここの目的はタイムアタックなので、夢のかけらは集めなくてもよい。したがって、攻略ポイントの順番とは関係ないので番号が飛んでいるところもある。

9 すっごいショートカット

エリアD

3匹めのフラムゥにリクリを当てるところまでは、通常攻略と同じ。その後、左にもどり、帰ってきたリクリでさらに2段ジャンプするのだが、手順がやや複雑だ。写真を見ながらとにかく練習しよう。

⬅1匹め、2匹めのフラムゥで連続ジャンプ後、リクリをキャッチ。3匹めの頭上で2段ジャンプしてリクリを当てよう。

⬅リクリがもどってくるまでに、左へ移動。復活した2匹のフラムゥを使って、とにかく1度左方向にもどる。

⬅いちばん左のフラムゥから左へジャンプする頃、ちょうどリクリが帰ってくる。これでさらに左へ2段ジャンプ。

⬅リクリの2段ジャンプで、エリアEに続く足場近くのフラムゥに到達! この2匹で連続ジャンプしていこう。

11 リクリの出番です

エリアE

通常攻略のようにグミを使っていては、時間のムダ。タイムアタック時はリクリを利用して、以下のように進んでいこう。

⬅時計のそばにいるフラムゥで2段ジャンプしつつ、リクリをキャッチ。すぐに下のフラムゥに当てて左へ飛ぼう。

⬅リクリが帰ってくる前に、左上のフラムゥをつかまえながら左下の足場へ。フラムゥをオゥグゥの巣に投げよう。

⬅オゥグゥがフラムゥを食べているうちに、リクリと合流。足場の切れめは、リクリの2段ジャンプでわたろう。

13 敵を投げる順番に注意

エリアE

通常攻略の12と同じ方法でここまで来たら、ムゥをよろいムゥに当てよう。次に、もどってきたリクリをよろいムゥへ投げたスキに、フラムゥ使って足場をわたるのだ。

⬅この足場に着地したら、リクリがもどってくる前にムゥをよろいムゥに投げる。もどってきたリクリも左へ投げる。

14 テットンを使わずに左上段へ

エリアE

タイムアタックでは、この先の左側にあるリクリ岩をこわす必要がない。そのかわりリクリを上手に使って、リクリ岩右上のフラムゥまでジャンプしよう。ただし、ここもかなりすばやい操作が必要だぞ。

←足場の左端からちょっとジャンプして、再出現した右側のフラムゥにリクリを投げよう。そして、すぐに左へ。

←1匹めをつかまえ、2匹めの右下あたりからジャンプ。上昇中にフラムゥをつかまえてさらに左へジャンプしようへ。

←2匹めからジャンプし、はばたきながら待機。もどってきたリクリでジャンプして、左上にいるフラムゥをキャッチ。

←最後にまたまた2段ジャンプすれば、左上段にのぼれる。テットンを使ってのぼるより、ずっと早いのだ。

15 一番上のグミから右へ

エリアF

リクリをフラムゥに当てるように2段ジャンプしたら一番上のグミまでのぼり、右にジャンプ! リクリがもどってきたら、さらに右へ2段ジャンプだ。あとはフラムゥをつかまえて、右上段にのぼればいい。

←最後のグミから右へジャンプしたら、はばたきを使って待機する。リクリがもどってくるまで空中で待とう。

17 足を止めるな突っ走れ!!

エリアG

ここの足場には、リクリをつかまえた状態で着地すること。ここから先、ジャイアントスピンクルを倒すまでは通常攻略の手順と同じだ。ただし、かけらはすべて無視すること。

←左の足場から2匹めのフラムゥをつかまえ少し落下。低い位置から2段ジャンプでリクリを上昇中にキャッチ。

18 よろいはリクリで脱がす

エリアG

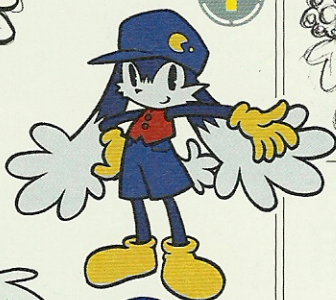
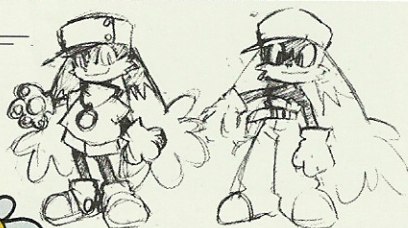
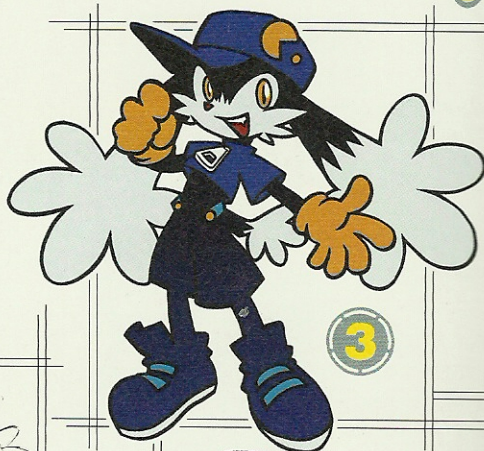
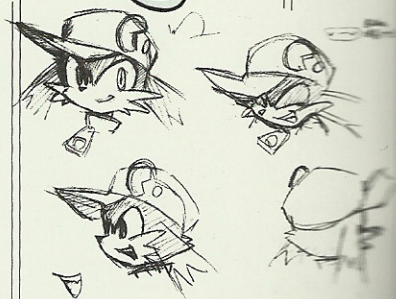
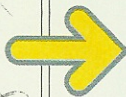
ジャイアントスピンクルの上でリクリを使って2段ジャンプしたら、そのままグミにつかまり先へ進もう。ふたつめのグミからジャンプしたあたりでリクリがもどってくるので、すぐにジャイアントよろいムゥへ当てるべし。3つめのグミにつかまるのも忘れずに!

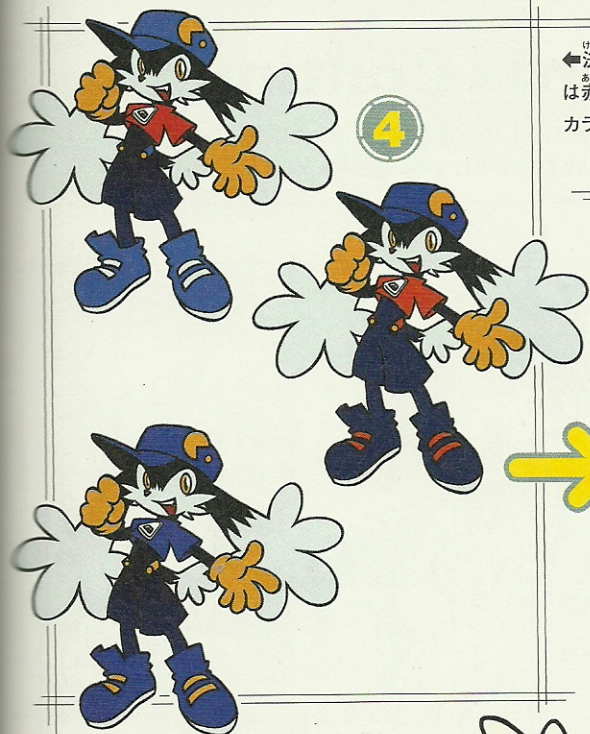
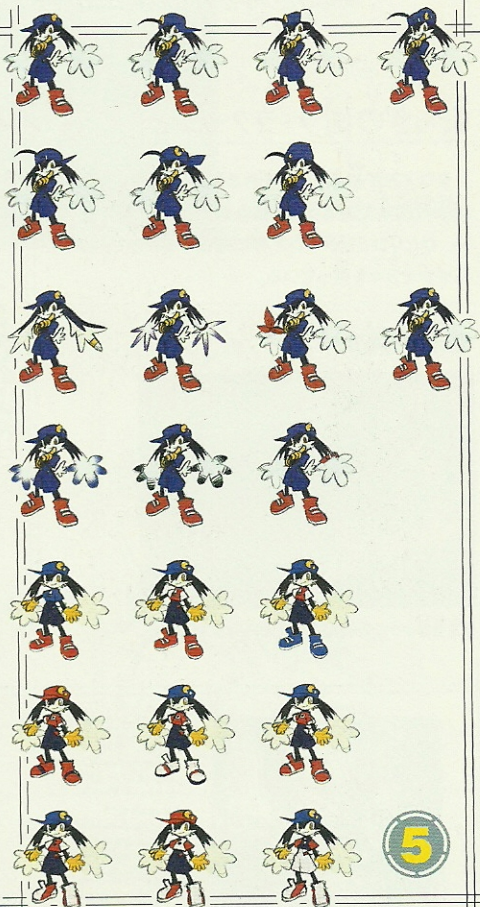
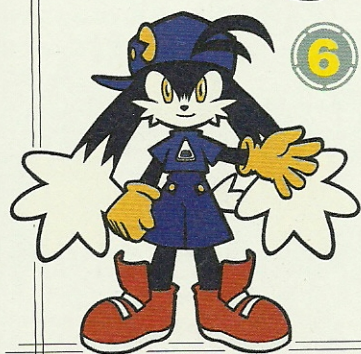
←よろいが外れたジャイアントムゥを気絶させてふみ台に。右上のフラムゥから連続ジャンプで、一気にゴール。

クロノア資料館

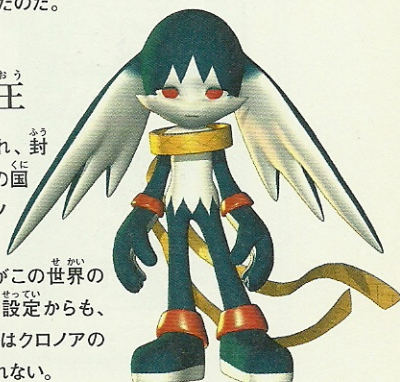
開発ヒストリー クロノアはこうして生まれた!

Development history

前作では、大きな赤い首輪と半ズボンがトレードマークだったクロノアも、PS2で心機一転。新たなデザインで登場。
しかし、いきなり今のクロノアが生まれたわけではない。新生クロノアが誕生するまでには、紆余曲折があった。

⬅前作でのテーマカラーが「赤」だったのに対し、今作では「青」を基調としたデザインに。様々な服装が考え出されたが、やっぱりパックマンつきの帽子だけは外せない!!

⬉多くのアイディアから厳選に厳選を重ねて選ばれたのがコレ。服装だけでなく、クロノア自身も前作よりスマートな印象に生まれ変わり、大人っぽくなっている点にも注目だ。

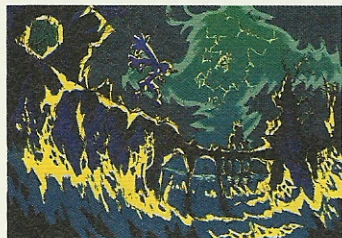
⬆左のクロノアから上着のジッパーや全体的なフォルムなど、さらに細部のデザインをブラッシュアップ。この頃から、これを元に[illegible]モデリングする作業が開始される。

⬅決定稿を元にカラーバリエーションが考え出される。服は赤がいいのか、それともとクツの色を変えるのか。テーマカラーの「青」をくずさぬように試行錯誤がくり返された。

⬆帽子や耳のアクセントなど、さまざまなバリエーション案は最後まで出されていた。特に耳のバリエーションには、先がとがったものなど大胆な案まで考えられていたのだ。

⬆帽子・服は青、そしてクツは赤。ついに新生クロノアが誕生! 3Dモデルにも修正を加えれば、夢見る冒険者クロノアの完成。長い長い道のりを経て、これでやっと冒険の旅へ出発だ!!

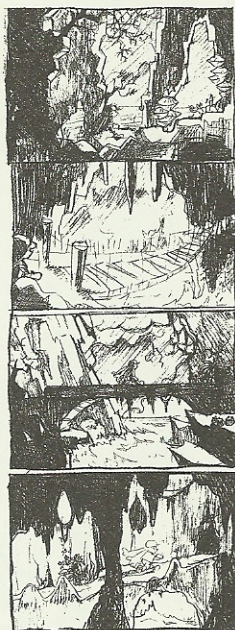
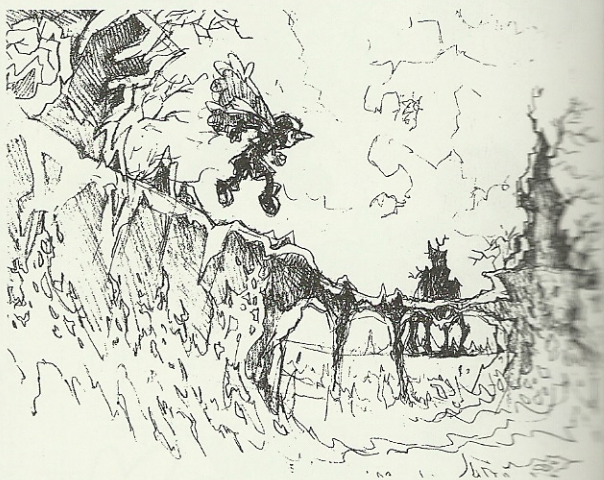
▶哀しみの王

世界に忘れ去られ、封印されていた哀しみの国の王。その姿はクロノアに似ているようにも見える。クロノアがこの世界の夢の主であるという設定からも、ある意味哀しみの王はクロノアの分身であるのかもしれない。

イメージボード&絵コンテ集
Imageboard & Continuity

ここに紹介するイメージイラストや絵コンテを通して、各ヴィジョンがどのようなに生まれたかを知ることができる。そのひとつひとつが、綿密に設計されていることもよくわかるはずだ。最終形=ゲームとの差も興味深い。

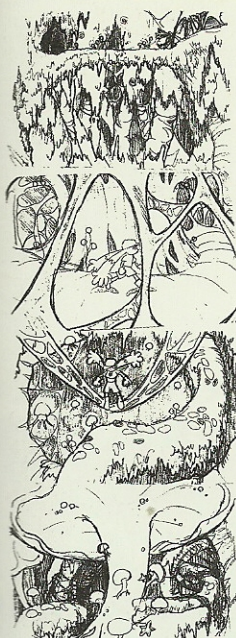
安らぎの国ラ・ラクーシャ

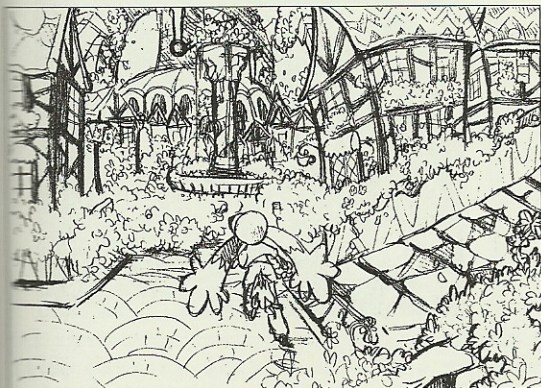
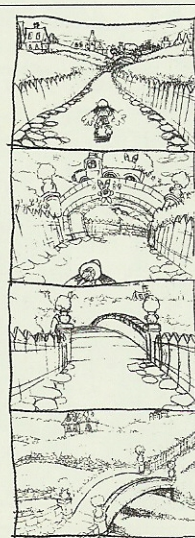
クロノアが初めておとずれる国。ラ・ラクーシャは宗教国家であるが、厳格な政治体系は持たない。ひとりひとりがクレア神に帰依することで、おだやかな日々を送っている。

●涙の海

⬆背景等がデフォルメされたイメージイラスト。

⬆古くなった壁や柱が、実は哀しみの国の建物であることが記されている。

↑白い菌糸のトランポリン、というアイディアもあったようだ。

●聖地ラ・ラクーシャ

←洞窟内の大きな光るキノコ。当初は青みがかっていた?

幻のビジョン!?

ビジョンの名前は「イデアスの花畑」になっているが、ゲーム中では見かけたことのない風景ばかり。どうやらゲームには登場しなかった、幻のビジョンの貴重な資料のようだ。

←田舎町の民家の間をかけ抜けるクロノア。

↑一面に花が咲き乱れる、のどかな田園風景。

喜(よろこ)びの国(くに)ジョイラント

国全体(くにぜんたい)が遊園地(ゆうえんち)になっており、国民(こくみん)は遊園地(ゆうえんち)の従業員(じゅうぎょういん)と客(きゃく)に分(わか)れて交代制(こうたいせい)で楽(たの)しんでいる。アトラクションは過激(かげき)さを増(ま)すばかりだが、死傷者(ししょうしゃ)を出(だ)したことは一度(いちど)もないもよう。

●ジョイラント大遊園地(だいゆうえんち)

⬅ジョイラント全景(ぜんけい)。細部(さいぶ)にわたってていねいに書(か)きこまれている。

⑤ ゆうえん地の中に
がある。
大きなろうそくが目印。
入り口は 開いていて
屋敷は
ショーアップされている。

⑥ 中は うす暗く、
像がおいてある。
扉がある。

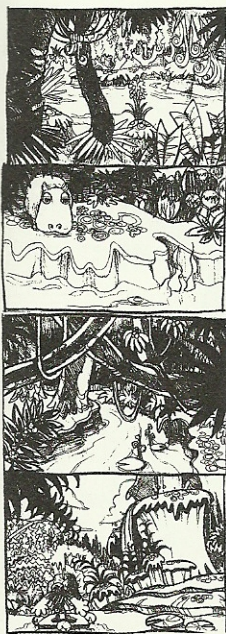
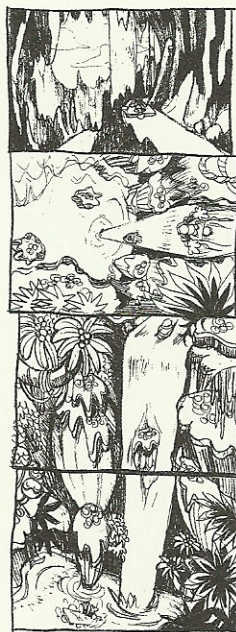
(注) イメージはスポーンとか。

⑦ 建物の中には
セット、月なども
つりさがっている。
扉をあけると コウモリが
たくさん出てくる。
(コウモリも天井から
つるされてる)

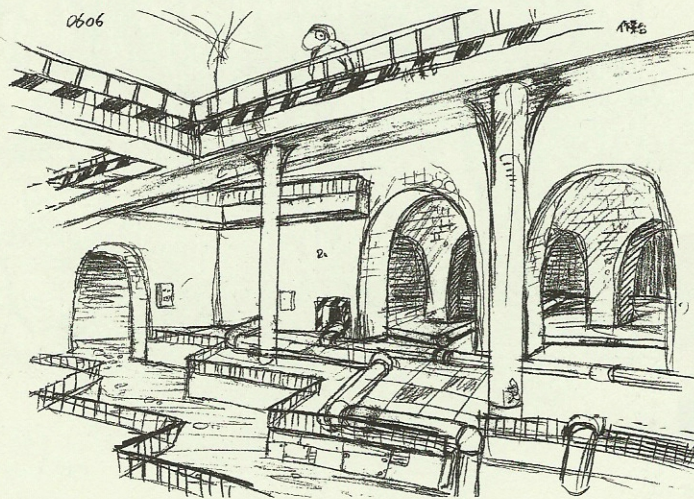
⑧ つくりものの木と
こうもりがとびまわっている。
バックの風景はカキワリ
(板に色がぬってある
立てているだけ)

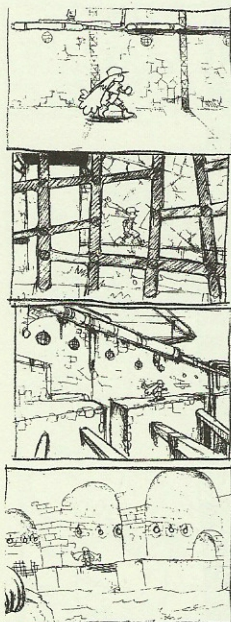
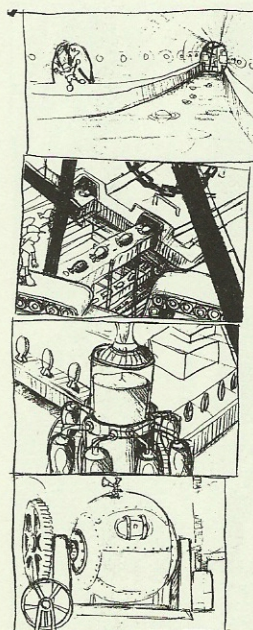
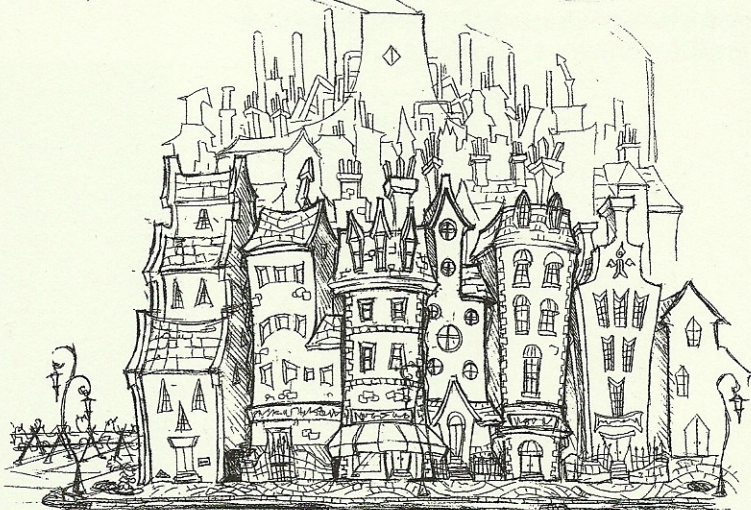
⬆メリーゴーランドやコーヒーカップなど、多彩(たさい)な乗(の)り物(もの)が登場(とうじょう)する予定(よてい)だった?

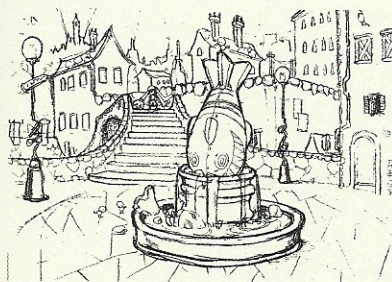
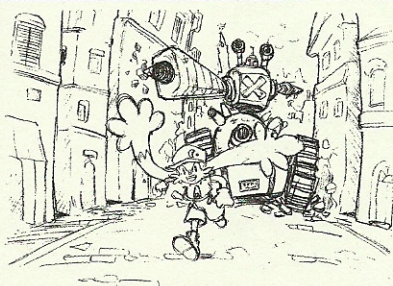
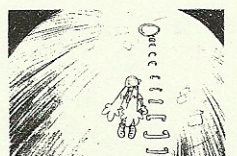
ジャングルスライダー

↑いかだに乗っているクロノア。この頃、フロートボードはまだなかった。

↑設定にもあるようにゲーム中にはちゃんと動物も登場する。気づいたかな?

怒りの国ボルク

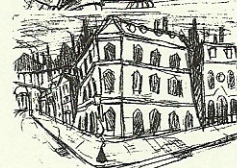
ルーナティアの中でも最も近代化の進んだ国だが、常に内戦状態で戦争ばかりしている。建築技術が異様に発達しているため、こわれた家も3日で直る！　すさまじい都市回復能力だ。

●ボルク地下工場

⬅かなり広い、工場内部の風景。作業台にいるのは誰だろう？

⬆背景として描かれている爆弾生産ラインにも、詳細な設定が存在する。

ボルク市街地

➡家が密集した町並み。ゲーム中ではミサイルなどによって破壊されていた。

⬅登場しなかったが、噴水に突きささった爆弾。不発弾という設定だ。

⬅正体不明のロボに追いかけられるクロノア。ビスカーシュの原形かもしれない。

ステージ 7.8 ボルク市街

① 地下道から 大ジャンプ台で
マンホールの穴からとび出した。

② ジャンプしてボルク市街を
見わたす。

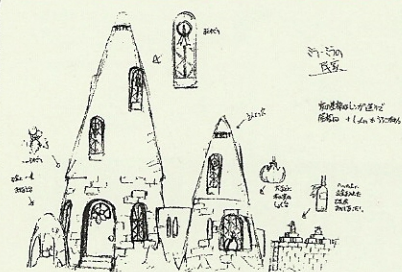
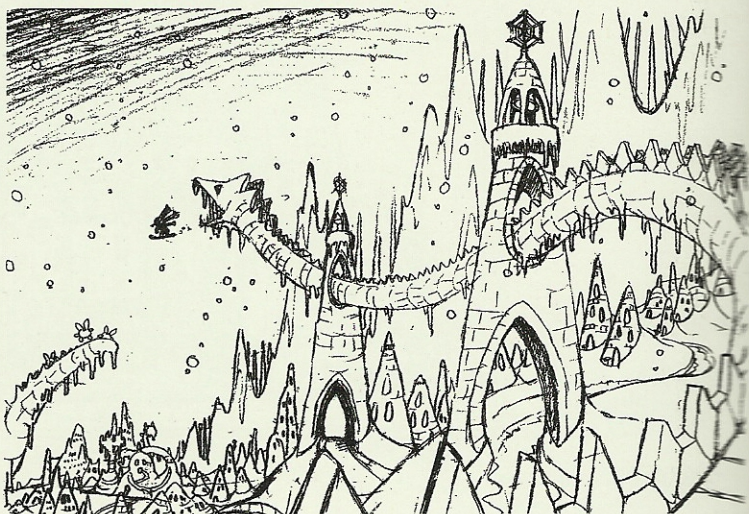
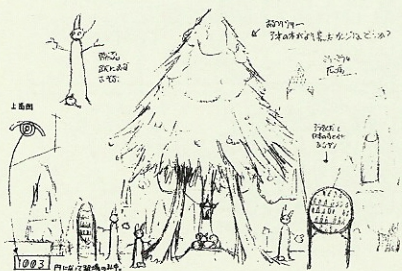
③ 市街、戦争のつめあと(?)が。
窓こわれて修理してあったり
ガレキが足場に落ちてたり。
ダイナマイトのつまったたるなどが
ごろごろ。
がいとうもおれまがってる。

④ カーブの辺り。
遠くに鉄道の橋や
工場あり。

⬆このコンテは、ゲーム中でほぼ完全に再現されている。

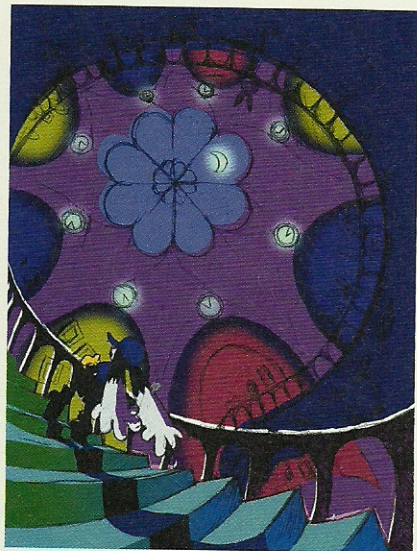
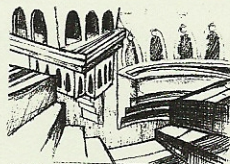
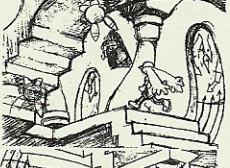
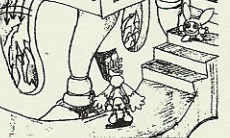
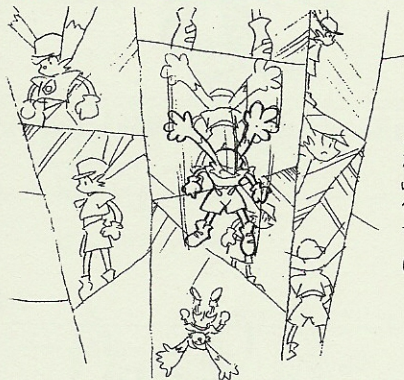
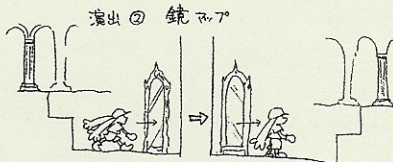
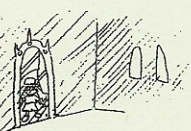
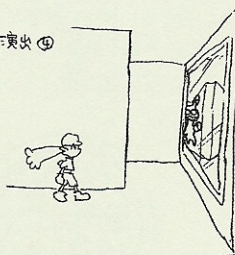
まどいの国ミラ・ミラ

ひそかの湖にへだてられ、よそ者を一切受けつけない国になっている。想いでの美術館があることからわかるように、国民は過去ばかりを見つめ、いつも物思いにふけっている。

●ミラ・ミラ大雪山

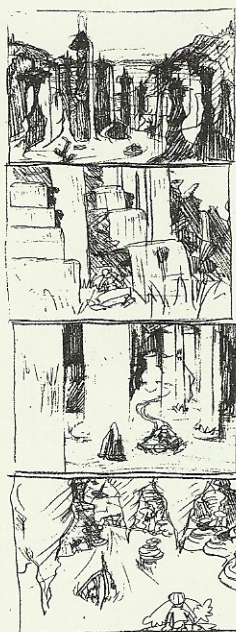
➡白銀の世界であるミラ・ミラ大雪山は、竜をモチーフにしたコースとなっている。

⬅ミラ・ミラの民家モデル。豪雪地帯のためレンガ造りのしっかりした家屋だ。

⬅3本の木が寄りそう、おまつりツリー。絵コンテにもこの場面が記されている。

⬆ふもとのおまつりイベントも盛りこまれる予定だった？

想いでの美術館

⬆幻想的でありながら、シュールさも感じさせるイメージスケッチ。

⬆天地を逆転させる、というアイデアの片鱗が見えかくれする。

⬆鏡を用いたさまざまな演出。天地逆転ではなく左右を逆にする構想もあったようだ。

哀しみの国フーポニア

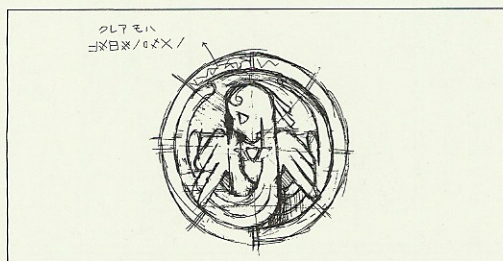
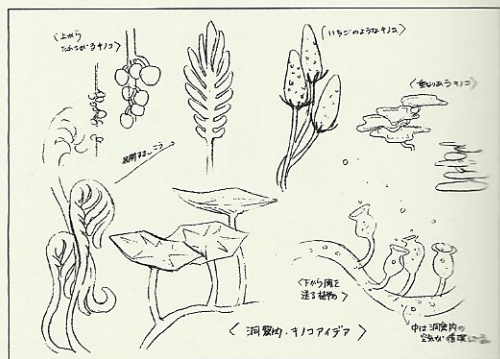
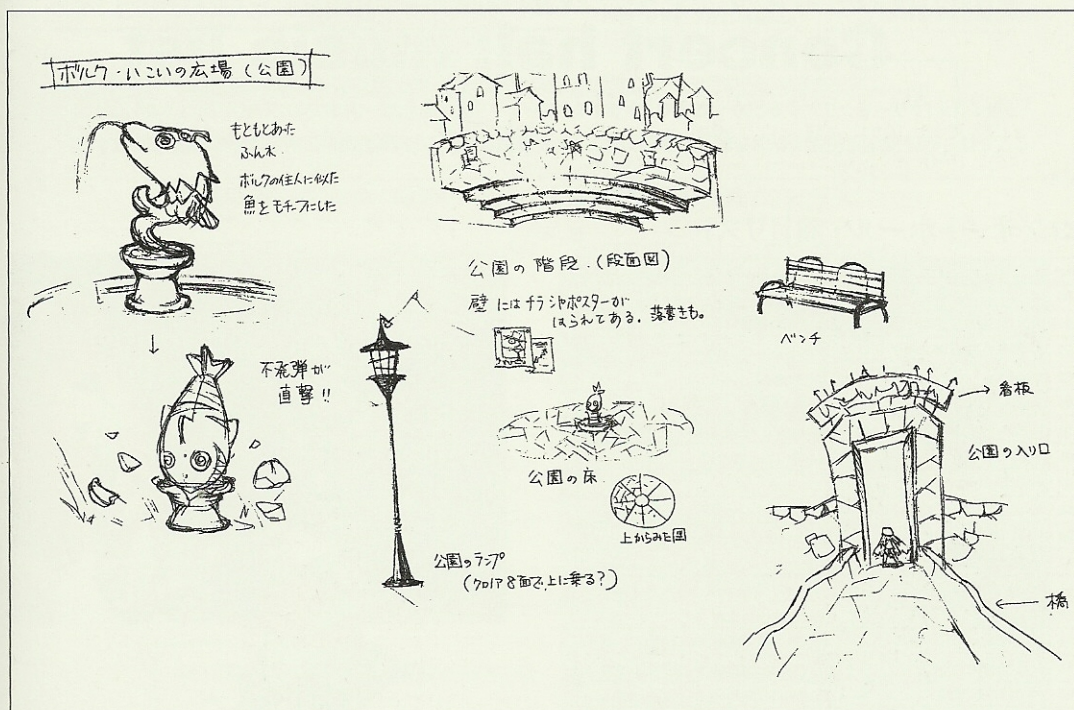
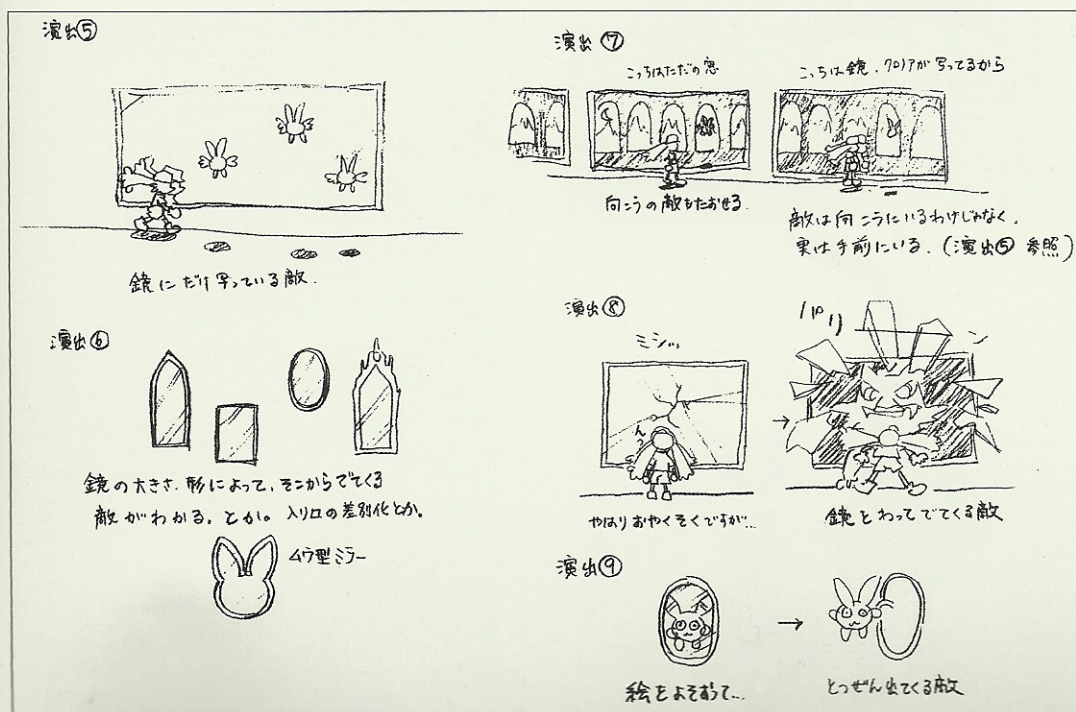
本来4つの国に連なっていたはずの5つめの国こと、フーポニア。世界が哀しみを否定したことから、その存在自体をふうじられていた。これぞまさしく「世界が望んだ忘れもの」……クロノア2のサブタイトルである。

涙の底

⬆砂の印象が強いが、元々は海底。サンゴなども設定されている。

哀しみの国

⬆誰もいなくなった国。その寂しそうな情景が見てとれるだろう。

小道具集

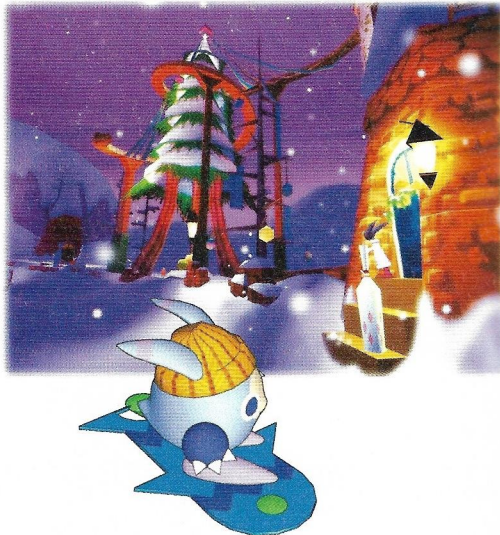
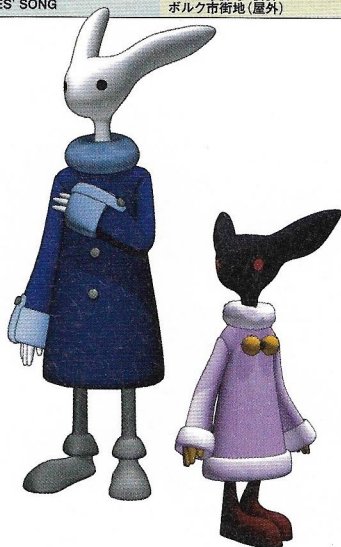
コンテやイメージボードだけでなく、その中に描かれている小道具にもさらに細かい設定があるのだ。それらの小道具設定の中から一部を紹介しよう。

⬆フォルガラン戦の舞台ともなる、クレア・モハのエンブレム。

⬆洞窟内に生息しているキノコのアイディアスケッチ。

⬆ボルク市街地にある広場の詳細設定。ゲーム中ではすぐに破壊されてしまう。

⬆想いでの美術館での一幕だが、すべて未登場。貴重な資料だ。

～風のクロノア2～ コンサートホール曲目リスト

Concert hall music list

ジョイジョイタワーをクリアすると00～27まで、ホラホラタワーをクリアすると28～54までのBGMが聞けるようになる。ここでは、その曲名と使用シーンを紹介、さらにミラ・ミラ大雪山のBGM「STEPPING WIND」の楽譜も掲載する。

コンサートホール・曲目リスト

No.	曲目	使用シーン
00	TITLE	タイトル画面
01	WELCOME TO LUNATEA	ロード選択画面
02	SYMPATHETIC SMILE	泪の海(オープニング)
03	SEAWAY	泪の海(屋外)
04	CALM SEA	泪の海(洞窟内)
05	GOING TO LUNATEA	泪の海(ポリー登場以降)
06	LOLO!	泪の海(エンディング)
07	BAGUJI THE WISEMAN	バグジの庵
08	PATH OF GODDESS CLAIRE	聖地ラ・ラクーシャ(屋外)
09	CAVE OF GLIMMER MOSS	聖地ラ・ラクーシャ(洞窟内)
10	HIGH PRIESTESS OF SADNESS	聖地ラ・ラクーシャ(エンディング)
11	FOLGARAN	クレア・モハ寺院(鋼殻奇獣フォルガラン)
12	JOILANT	ジョイラント大遊園地
13	TUTORIAL TAT	ジョイラント大遊園地(タット登場)
14	BUGBEAR'S HOUSE	ジョイラント大遊園地(ゴーストパレス1)
15	PAY ONE'S DEBTS	ジョイラント大遊園地(ゴーストパレス2)
16	MAKE BELIEVE Ver.1	ジョイラント大遊園地(ゴーストパレス3)
17	JUNGLE DRUMS	ジャングルスライダー(オープニング)
18	JUNGLE CRUISE	ジャングルスライダー(ゲーム中1)
19	JUNGLE CRUISE AFRO MIX	ジャングルスライダー(ゲーム中2)
20	AN UGLY TONGUE	ジャングルスライダー(タット登場)
21	RUN! RUN! RUN!	ジャングルスライダー(タット追跡)
22	LEPTIO THE FLOWER CLOWN	ジョイラント中央広場(花道化レプティオ)
23	VOLK FACTORY	ボルク地下工場(ゲーム中1)
24	ECHO OF THE FACTORY	ボルク地下工場(ゲーム中2)
25	UNDER THE FRONTLINE	ボルク市街地(地下)
26	CATERWAUL	ボルク地下工場(スーパータットロボ撃退後)
27	VOLKIES' SONG	ボルク市街地(屋外)

No.	曲目	使用シーン
28	BISCARSH	ボルクホール(機動戦車ビスカーシュ)
29	VOLK BURNING	ボルク炎上
30	MAD BISCARSH	ボルク炎上(ビスカーシュに追われる区間)
31	ARK Ver.1	箱船イシュラス
32	STEPPING WIND	ミラ・ミラ大雪山
33	MOONLIGHT MUSEUM Ver.1	想いでの美術館
34	POLONTE Ver.1	まどいヶ峠(ポロンテエッグ)
35	POLONTE Ver.2	まどいヶ峠(従鳥ポロンテ)
36	SWERVE	苦しみの聖地(屋外)
37	CAVE OF POISON	苦しみの聖地(洞窟内)
38	LIGHTNING BUG	暗き泪の海(屋外)
39	LIGHTNING MOO	暗き泪の海(洞窟内)
40	THE SORROW REVIVES	泪の底
41	LEORINA	エンブリヨ・コンパス(オープニング)、レオリナ登場シーン
42	CURSED LEORINA	エンブリヨ・コンパス(オープニング～忌まれしレオリナ)
43	MASKED STRENGTH	エンブリヨ・コンパス(エンディング)
44	ARK'S BIRTH	暗き泪の海(エンディング・箱船イシュラス再起動時)
45	ARK Ver.2	箱船イシュラス浮上
46	HYUPONIA/RUIN OF SADNESS	哀しみの国
47	MIRAGE	忘れられた道
48	KING OF SORROW DUBMIX	泪の行末(哀しみの王・シェルモード)
49	KING OF SORROW	泪の行末(哀しみの王・スフィアモード)
50	KING OF SORROW'S THEME	泪の行末(オープニング・エンディング)
51	SHATTERED PAST	エンディング
52	TRAVELER	スタッフロール
53	QUENCHLESS CURIOSITY	モメットハウス
54	AN EXPLOSIVE BAND	エクストラビジョン

STEPPING WIND（クロノア語バージョン）

作詞：あらゐよしひこ（namco）
作曲：かきのかなこ（namco）
編曲：くさまけい（Kurid International）

訳詞

～前奏8小節～

ワッフー！ ワッフー！ ワッフー！ ワッフー!!

A
何かがおきる 何かはじまる すぐ側で
誰かが見てる 誰か待ってる その先で
だから 世界が回る 世界が動く 君の手で
ココロがおどる ココロがゆれる 君の目で

～間奏3小節～

B1
地図とカバンとコンパス
お気に入りの 帽子でワッフー！
ポッケにいつものキャンディ
ドキワクだって カンペキさ
だけど一番大切なものを
何か 置いてきたよ
だから今から探すんだ
そして 始まる Stepping Wind!

A　くりかえし

C
優しすぎる夜に 星はふるけど wow wow
世界のむこうから 新しい風がふく

D1
ディン ダン 鐘が鳴る
ディン ダン ドゥ 夢が鳴る

～間奏10小節～

B2
愛と勇気とコンジョー
そんなものは まだまだワッフー
まずは一歩の前進
それで 全然Make My Day!

A　くりかえし
C　くりかえし

D1　くりかえし

～間奏18小節～

C　くりかえし
A　くりかえし
C　くりかえし

D2
ディン ダン 鐘が鳴る
ディン ダン ドゥ 夢が鳴る
ディン ダン 胸が鳴る
ディン ダン ドゥ 世界を 見渡す 夢が鳴る

～風のクロノア2～ スタッフからのメッセージ

Interview

最後に、クロノア2の開発にたずさわった方々のメッセージを大公開。
苦労話やウラ話、ちょっといい話(!?)がてんこもりだぞ! ……というわけで、みなさんお疲れさまでしたっ!

小林 毅

tsuyoshi kobayashi

Profile
●年齢:30歳 ●血液型:B型

●担当:プロジェクトディレクター、ゲームデザイン

●コメント:クロノア2は前作のファンの方はもちろん、クロノアを全く知らない方のために、良いゲームをもう一度作ろうではないか!!……と様々な願いを込めて作成しました。気合を入れて作った一本なので、沢山の方々にクロノアワールドで冒険をしてもらうのが、スタッフ一同の願いです。(切望) 現在、クロノアワークスは疲れ果てていますが、近いうちに復活して次の何かを目指して突き進もうと思ってます。さ、次いきましょうか!!

●好きなキャラクター
クロノア&ポプカ(特にチーム結成時)

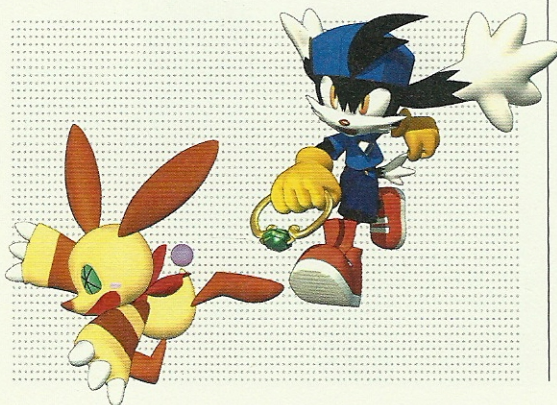
国森将生

masao kunimori

Profile
●年齢:25歳 ●血液型:?型

●担当:企画

●コメント:今回の開発は40人くらいで行われました。丁度学校の1クラスくらいの人数です。学校のクラスくらい多彩なキャラクターが集まって開発するので、問題もあったり、逆にいろんな面白いアイデアが出たり、紆余曲折、悲喜こもごもありました。まとめると、学校のクラスには担任の先生が必ず1人います。つまり40人に1人が先生である。日本の人口1億6000万人中の400万人が先生という計算になります。世の中には先生が実は多い!

●好きなキャラクター
フォルビィ

中西俊之

toshiyuki nakanishi

Profile
●年齢:27歳 ●血液型:O型

●担当:ステージ企画(ジョイラント大遊園地、ボルク地下工場、想いでの美術館、ジョイジョイタワー)、ボス企画(花道化レプティオ)、サポートモード仕様

●コメント:クロノアが夢を見るたびに、ウチらスタッフは、そりゃもうてんてこまい。『夢の中のお話なんやから、仮眠室で寝てる間にできちゃえばええのに!』なんてことも思ったり。やあ、でも、がんばった甲斐あって、素晴らしい出来になりました。そうそう、ポプカといっしょの冒険もまた格別。ナイスサポートやスーパープレイ、2人で盛り上がってね! さてクロノア、つぎはどんな夢を見る?

●好きなキャラクター
タット(特にスーパータットロボ)

石田秀幸

hideyuki ishida

Profile
●年齢:29歳 ●血液型:A型

●担当:セレクタ(世界マップなど)、ビジョン設計

●コメント:開発終盤、はじめて自分のプレイで「オールクリア」を達成して、ステータス画面をまじまじと眺めた時は、まさに至福の瞬間でした。この攻略本を読んで、ぜひ皆様も同じ感動を味わってください。

●好きなキャラクター
フラムゥ

荒井佳彦

yoshihiko arawi

Profile

●年齢:31歳 ●血液型:AB型

●担当:グラフィックディレクター、キャラクターデザイン、シナリオ、演出、他。

●コメント:スタッフの血と汗と涙とその他色々つまった渾身の1本となりました。隠し要素や裏テーマなど色々深読みも出来ますし、キャラの動き、背景世界に託された想いなど、想像を刺激するような奥の深い遊びを提供できたんじゃないかなーと自負しております。……が、まぁそんなコトぁ気にせず、とにかくナチュラルに楽しんでいただければ一番の幸い。まずは気持ちよく世界を冒険して下さい!

●好きなキャラクター:苦労した分、クロノアが愛しくもあり憎らしくもあり(笑)。デザイン的にはタットや化けムゥあたりが一番自分らしいですね。

富永美香

mika tominaga

Profile

●年齢:ひみつ ●血液型:O型

●担当:背景班チーフ(背景デザイン・制作)

●コメント:安らぎ・喜び・怒り・惑い・そして哀しみ。ルーナティアのそれぞれの国は、人間の感情が土台になっています。安らいで、楽しんで、怒って、悩んで、哀しんで、それらを乗り越えて、成長していく……そんなクロノアにふさわしい舞台とはどういうものかと考えて、用意しました。一緒に作っていった背景スタッフ、クロノアチームのみんな、そして遊んでくれたプレイヤーの皆さんに感謝します。ありがとう!

●好きなキャラクター
ジョイラント遊園地のアイドル・ジョラ君

岡野 学

manabu okano

Profile

●年齢:29歳 ●血液型:不明

●担当:3Dキャラクタモデルーチーフ、キャラクターライティング他

●コメント:キャラクターのダイナミックな動きや、感情描写をお楽しみ下さい。

●好きなキャラクター
哀しみの王

石津由子

naoko ishizu

Profile

●年齢:?歳 ●血液型:O型

●担当:レオリナとパペット全般

●コメント:初めてのモデル制作だったので苦労があった分このレオリナには思い入れがあります。パペットにおいてのカメラアングルを決めるときでも「下からあおったほうが威圧感がでてカッコいいっ」とか。登場が少なかった分、インパクトのある雰囲気をだしたりしました。

●好きなキャラクター
レオリナ

奥村大悟

daigo okumura

Profile

●年齢:26歳 ●血液型:O型

●担当:ロロのモデル、モーション制作、背景キャラの制作など

●コメント:白状しますが、ロロを作っていて心残りなままマスターアップを迎えてしまった部分があります。荒井さんがロロの好きなものを設定しているときに、ここはひとつロロの制作担当者として是非、進言せねばと「ロロの好きなものはモカジャバですよ、これしかないです! ぴったり! 決定!」と強行に主張したのですが、あえなく却下されました。次こそは悔いのない仕事をしたいですね。

●好きなキャラクター
タット

下迫愛子

aiko shimosako

Profile

●年齢:26歳 ●血液型:O型

●担当:背景

●コメント:パペットの背景とゲーム本編の背景を少し担当しました。入社前に「風のクロノア〜door to phantomile〜」をやって大ファンになって、入社後、初のプロジェクトが「風のクロノア2」というラッキー者です。思い出として残っているのは、パペットのバグでしょうか。ゲーム中のバグと違って、パペットのバグはおもしろいものがてんこもりでした。製品版ではもう見れないのが残念。(あたりまえだ!!)

●好きなキャラクター
ムゥ!(特に寝てるヤツ)

門谷祥子
shoko kadotani

Profile
●年齢:22歳 ●血液型:A型

●担当:背景ヒットモデル
●コメント:たてムゥをいじめるのが大好きです。えいえい。

●好きなキャラクター
でんぐりがえり寝てるムゥ

和田史郎
shiro wada

Profile
●年齢:オヤジ ●血液型:AB型

●担当:背景の動く演出物
●コメント:PS2になって背景に置ける物が増えて、ルーナティア全体がお化け屋敷のアトラクションみたいに楽しいです。何度もプレイして、ルーナティアの世界にどっぷり漬かってくださいね。

●好きなキャラクター
寝ているムゥ

佐藤忠志
tadashi sato

Profile
●年齢:32歳 ●血液型:B型

●担当:エフェクト
●コメント:たかく飛ぶとほんと気持ちいいよ。

●好きなキャラクター
ジェティモ

秋元 幸
ko akimoto

Profile
●年齢:28?歳 ●血液型:特に

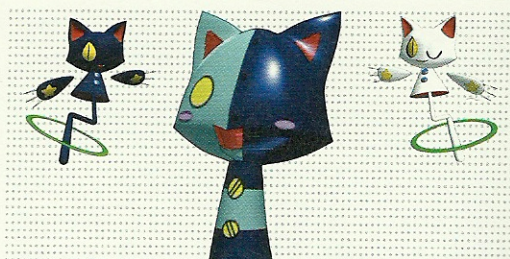
●担当:文字とか、ルーナティアの外のもの
●コメント:望んでないのに忘れます。いらんことは覚えています。

●好きなキャラクター
タット(全)、ロロ(尾)

今井昌樹
masaki imai

Profile
●年齢:28歳 ●血液型:たぶんA型

●担当:ポプカ、敵キャラクター、パペットDISP.
●コメント:クロノア1では背景担当でしたが今回はキャラです。出来ていたけれどゲームには出られなかった敵キャラがかなりいます。おくやみ……。

●好きなキャラクター
ロロ、ポプカ、ミラミラの住人達

信夫 晃
akira shinobu

Profile
●年齢:28歳 ●血液型:A型

●担当:ボスキャラクター
●コメント:クロノアはスッタフの情熱が詰まった素晴らしい結晶です。みなさん、隅々まで堪能してください。

●好きなキャラクター
レプティオ&ムゥ

鳴瀬 幹
miki naruse

Profile
●年齢:27歳 ●血液型:BB型

●担当:キャラクター(タット、バグジ、大巫女等)、敵数体、アイテム関係
●今回、可愛いキャラをたくさん作る事が出来、非常に面白かったです。大変でしたが、良い思い出が増えました(笑)。

●好きなキャラクター
スーパータットロボ、ジャイアントムゥ、棺桶お化け、ミラミラ人、レプティオ、シマシマのネズミ、ポリー

後藤真希子
makiko goto

Profile
●年齢:27歳 ●血液型:A型

●担当:背景制作
●コメント:制作中はカメラを動かして変なアングルにしたり、キャラを重ねて謎の生物を作ったりして楽しんでました。お見せできないのが残念ですが。

●好きなキャラクター
タットとポプカ

長岡洋樹
hiroki nagaoka

Profile
●年齢:26歳 ●血液型:A型

●担当:背景グラフィック
●コメント:みなさん、お疲れさまでした。あとは1人でも多くの人にクロノア2を遊んでもらえれば最高ですね!

●好きなキャラクター
ムゥ

志村貴央
takahiro shimura

Profile
●年齢:27歳 ●血液型:A型

●担当:背景制作
●コメント:クロノア2の背景は、1の時よりも作りこみつつリアルになりすぎないようにしなくちゃいけないので手間かかってます。ボリュームもかなりあるので長く楽しめるはずです。グラフィックの皆さんお疲れさまでした!

●好きなキャラクター
クロノア

関山典由
noriyoshi sekiyama

Profile
●年齢:24歳 ●血液型:B型

●担当:背景モデル作成とか他いろいろ
●コメント:今回もムゥ達の尊い犠牲が世界を救った……。クロノア買った人は、買ってない人にオススメしてあげてください。

●好きなキャラクター
ボルクムゥです。

佐藤義彦
yoshihiko sato

Profile
●年齢:22歳 ●血液型:A型

●担当:背景グラフィック
●コメント:今回は結構自由に自分でマップのデザインやレイアウトができたので楽しかったです。

●好きなキャラクター
バグジの頭の上にいる鳥

山口 厚
atsushi yamaguchi

Profile
●年齢:25歳 ●血液型:B型

●担当:背景制作
●コメント:クロノア2は自分にとって、とても内容の濃いプロジェクトでした。良い出来なので、まだやってない人は是非やってみてください。ところで、↑の血液型は何の意味があるんですかねぇ?

●好きなキャラクター
野ムゥ(野生のムゥ)

阿部智洋
tomohiro abe

Profile
●年齢:24歳 ●血液型:A型

●担当:パブリシティ、パペットディスプ
●コメント:この「風のクロノア2」が私の初めての仕事になり、楽しく制作にあたらせて頂き、全員が協力してこのすばらしいゲームができたと思います。「風のクロノア2」の世界をどうぞ最後まで楽しんでください。

●好きなキャラクター
ポプカ

高木千香子
chikako takagi

Profile
●年齢:27歳 ●血液型:A型

●担当:パペット背景お手伝いとか
●コメント:途中エントリーでしたが、参加できて嬉しかったです。周りの未プレイの友達には、何も云わずにコントローラーを握らせてください(笑)。多分、クロノア2をプレイしないのは、人生の62%を損してると思うので(いいすぎ?)

●好きなキャラクター
ジョラ君……かな(笑)

由利光子
mitsuko yuri

Profile
●年齢:27歳 ●血液型:A型

●担当:セレクト、エフェクトデータ作成
●コメント:途中からでしたが憧れのクロノアに参加できて嬉しかったです。面タイトルや、モメットちゃんズのタイルとか、クロノアきゅーの星とかそんなん描かせてもらいました。クロノアは空を飛ぶのがとっても気持ち良いゲームです。びゅんびゅん飛んで楽しんで下さいね!!

●好きなキャラクター
タットちゃんとジャイアントムゥ

中野健児
kenji nakano

Profile
●年齢：29歳 ●血液型：O型

●担当：テクニカルディレクター・ゲームシステムプログラム
●コメント："1"を作っている時は絶対に"2"はないと思っていたんですが、皆さんの暖かい声援のおかげで今作を作ることが出来ました。クロノアというキャラクタを存分に動かして楽しんでもらえば幸いです。連続で2段ジャンプするとクロノアの掛け声が変わるんですよ。グミを使うと簡単に出来るので是非やってみてください。

●好きなキャラクター
ジッポー

岡野義明
yoshiaki okano

Profile
●年齢：30歳 ●血液型：AB型

●担当：サーバ環境、ザコシステム
●コメント：なんか、12月ぐらいからの記憶が途絶え気味だったりして。思い出といえば……、速い連続2段ジャンプができず、「そんなスタッフがゲーム部分を作ってるなんて！」と言われて2段ジャンプ、練習しました。それでもホラホラタワーでは3分を切るのがやっとでした。みんな上手すぎ！

●好きなキャラクター
リクリ

羽藤嘉一
yoshikazu hato

Profile
●年齢：27歳 ●血液型：B型

●担当：ボス面
●コメント：ボス面のプログラムを担当した、はとーです。ボスが弱いって話をたまに見かけますが、モー！ その通り弱くしました。今回はボス面にタイムアタックが入ってますんで、そっちで発散してください〜。次は強くしときます。え？ 次ってあるの？

●好きなキャラクター
いつもやられるために出てくるボスたち

星野将信
masanobu hoshino

Profile
●年齢：25歳 ●血液型：O型

●担当：プログラム（サウンド、DVD、ムービー等）
●コメント：多くのスタッフが愛してやまないルーナティアの世界と、それを彩る数々の曲をじっくりと堪能してください。

●好きなキャラクター
タット

原田英樹
hideki harada

Profile
●年齢：秘密 ●血液型：秘密

●担当：パペットのシステム、暗闇、鏡
●コメント：お気に入りは冒頭のリングのふわふわカメラ処理。

●好きなキャラクター
白タット

阿部慎也
shinya abe

Profile
●年齢：28歳 ●血液型：B型

●担当：エフェクト
●コメント：火、風、雨、雷、煙などのプログラムを担当しました。さりげないものからド派手なものまでたくさんのエフェクトがあったのでつくっててとても楽しかったです。プレイに集中してると演出などにはあまり目が行かないかもしれませんが、時にはのんびり歩きながらいろいろ眺めてみてください。何か発見があるかも。

●好きなキャラクター
ムゥ

高橋和哉
kazuya takahashi

Profile
●年齢：28歳 ●血液型：O型

●担当：セレクタ全般・世界マップなど
●コメント：世界マップは短期間でやっつけたわりには良い物ができたと思います。心残りはタイムアタックのパスワード出力機能を入れられなかったこと。ホームページ上で公式ランキングをやりたかったですね。

●好きなキャラクター
大巫女

赤松博之
hiroyuki akamatsu

Profile
●年齢:26歳 ●血液型:A型

●担当:パペット
●コメント:是非、多くの方に最後まで遊んで頂きたい。エンディングのパペットは、いろんな想いが胸いっぱいになりながら作りました。

●好きなキャラクター
ポプカ

斎藤直宏
naohiro saito

Profile
●年齢:3.8歳 ●血液型:O型

●担当:Supporting Visual Effects Programmersのサポート
●コメント:海、炎、クロノアフィルターなど、なにげなく見過ごしてしまいそうなところも見所満載です。背景にも少し目を向けたら、より楽しめますよ。

●好きなキャラクター
寝てるムゥ

若林明子
akiko wakabayashi

Profile
●年齢:(Y2k)1歳 ●血液型:O型

●担当:ムービーテクスチャ処理部&海炎関係の十α
●コメント:エンディングまで行ったら内容教えてください。無敵モード欲しい……。

●好きなキャラクター
持ち上げると丸くなるもの

青柳秀俊
hidetoshi aoyagi

Profile
●年齢:29歳 ●血液型:AB型

●担当:荒波エフェクト
●コメント:楽しんでください。

●好きなキャラクター
溜め打ちすると光ってびゅーんと出てくるやつ。

橘高 繁
shigeru kitsutaka

Profile
●年齢:25歳 ●血液型:A型

●担当:エフェクトプログラム(クロノアフィルターとか、海面とか)
●コメント:お腹がすいてるとき、ジャイアントムゥがうまそうに見えるのは僕だけでしょうか?

●好きなキャラクター
ジャイアントムゥ

かきのかなこ
kanako kakino

Profile
●年齢:28歳 ●血液型:A型

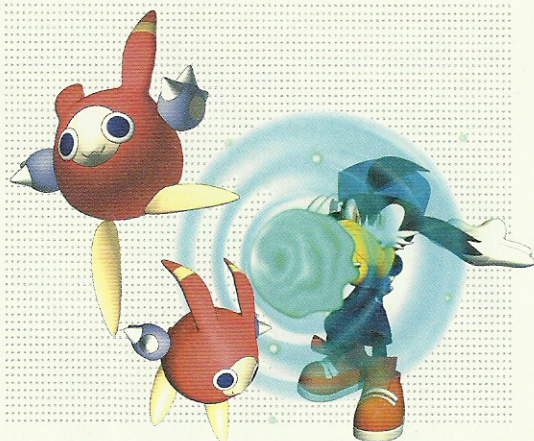
●担当:サウンドディレクション、BGM制作、その他もろもろ
●コメント:いろんな国で、いろんな曲を。効果音もかなり盛りだくさん。ええ、クロノアにも歌を唄ってもらいました～。♪ワフィーユゥートゥー　リーラナ～……♪などなど、とにかくてんこもりのクロノアサウンド、おもいっきり楽しんでくださ～い。がんばってクリアして、コンサートホール出現させよー!

●好きなキャラクター
よろいムゥ銀

井村絵里子
eriko imura

Profile
●年齢:31歳 ●血液型:B型

●担当:サウンド
●コメント:今回は会話モードのBGM数曲に加えて「哀しみの国」BGMやオープニング、エンディングの曲を担当させていただきました。いかがでしょ♪　エンディングの曲を作る際、当時の画像データがバグっていて、ロロが抱きつかず、クロノアが『MATRIX』状態でのけぞったままカメラがパンしていて爆笑ものだったのを思い出します。あとバグジのメロディー、実は前作のクロノアのメロディーをひっくり返した動き。誰も気付かないところに、こそっと思い入れ……♥

●好きなキャラクター
水の国の兵士(声もやっとるけんね)

境亜寿香
asuka sakai

Profile
●年齢:26歳 ●血液型:A型

●担当:ジョイラント(お化け、タット除く)、箱舟、ポロンテ、哀しみの王の面とスタッフロールのBGM
●コメント:曲を聞いただけでクロノアの世界が浮かんでもらえるように各国の特徴に合うものを、と苦労しました。ジョイラントの曲をつくっていた頃は私自身も、明るく、元気でしたが最後に作った哀しみの王のテーマは、ピーピー泣きながらつくってました。今でも曲を聞くと泣けてきます。(っていうか、泣ける曲ってこと??)

●好きなキャラクター
レプティオ

増渕裕二
yuji masubuchi

Profile
●年齢:24歳 ●血液型:A型

●担当:効果音とかボルクとか
●コメント:仮眠室とジャージのお陰で無事に効果音1000個を管理しきることができました。アリガタヤー。ちなみに動物やボスの声は椎名ゴー氏の熱演による賜物です。奇声騒音万歳! 最初の設定ではガーレンというマッドサイエンティストが「ボルク万歳! ウヒー!」とビスカーシュを操作しているハズでした。もちろん私は白衣着用で作曲にかかり、試行錯誤の末にウヒーな曲は完成。しかし、その日ガーレン抹消を知ったのでした……。

●好きなキャラクター
クロノアの耳(枕にしてみたい質感)

田島勝朗
katsuro tajima

Profile
●年齢:? ●血液型:えっ…?! 秘密です。

●担当:BGMと効果音
●コメント:前作のクロノアより、より以上にファンタジックな要素が濃くなったと思います。プレイすればするほど、新たな発見や楽しさ倍増!

●好きなキャラクター
むー

椎名 豪
go shiina

Profile
●年齢:26歳 ●血液型:A型

●担当:サウンド
●コメント:いろんなところで、ボイスアクターをしているので聞いてください。例えば、ジャングルスライダーの象さんとか?

●好きなキャラクター
ジョラ君

柴野浩美
hiromi shibano

Profile
●年齢:??歳 ●血液型:B型

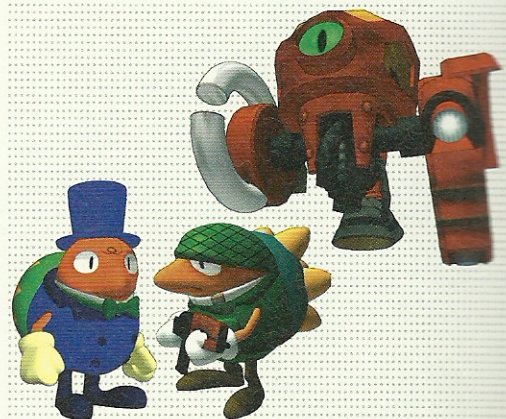
●担当:音楽
●コメント:『美術館』面、『苦しみの聖地』面、ボス1『フォルガラン』等のBGMを担当しました。結露水したたる窓から、横浜港に昇る朝日を眺めつつの徹夜作業はなかなか風情のあるものでした。

●好きなキャラクター
ポプカ

高橋弘太
kohta takahashi

Profile
●年齢:秘密 ●血液型:秘密

●担当:レオリナ関係、ネーム入れの曲。
●コメント:それではみなさんさようなら。

●好きなキャラクター
レオリナ

金子智充
Tomomitsu Kaneko

Profile
●年齢:24歳 ●血液型:O型

●担当:効果音
●コメント:効果音……効果音? 光りすぎ。

●好きなキャラクター
リクリ

松田美奈子
minako matsuda

Profile
●年齢:33歳 ●血液型:A型

●担当:パッケージ
●コメント:パッケを作る度に今度はどんなのかなってチーフのとこに行くんですけど、今回はもうそういうのやらなくても小林さんがドカドカやってきて怒涛のようにしゃべって帰って行くんです。こんなんでこんなんで……って話が尽きないので要約するとわっくわくの冒険にでるぞっていうパッケです。私がすっごい好きなのは耳がフニョフニョって動いてるとこ。ああゆうリアルなのかそうじゃないのか、なとこがクロノアのすごいとこだって思います。

●好きなキャラクター
ムゥ

鶴谷信一
shinichi tsuruya

Profile
●年齢:永遠の25歳 ●血液型:典型的B型

●担当:品質管理及びプログラマーいびり
●コメント:品質管理を担当しました鶴谷です。「クロノアは泣ける!」との感想をユーザーの方々から常々頂いておりますが、全くもって私も同感です。本当に泣けましたとも、ええ。1も2も。泪が溢れて止まりません。最初の海は私達の泪です。この泪を止めたのは、クロノアをプレイして下さった皆様に他なりません。Thank you for playing!

●好きなキャラクター
羽つき夢のかけら×5

坂元 亮
ryo sakamoto

Profile
●年齢:28歳 ●血液型:O型

●担当:品質管理(デバッグ)
●コメント:こんにちは、品質管理の坂元です。あらゆる面でスケールアップされたクロノア2ですが皆さん楽しんで頂けてるでしょうか? 私のお気に入りは「ミラミラ大雪山」。疲れた時にあのBGMを聞くと元気が出たものです。皆さんも疲れた時に聞くと元気が出るかもしれませんよ(笑)。最後になりますがこれからもスタッフ一同皆様のご声援を元に益々頑張ってまいりますので、皆さんもクロノアを末永く応援していって下さいね。それではまた!

●好きなキャラクター
ムゥ(歩き方が好き)

小林紀子(通称ジャスミン小林)
noriko kobayashi

Profile
●年齢不詳! ●血液型:A型

●担当:販売促進(主に雑誌パブリシティ)
●コメント:全国のイベント会場でユーザーの皆さんとゲーム大会(ジャングルスライダー駅伝!)したり、ミラ・ミラ大雪山のBGMに合わせて「クロノア君ダンス」を踊ったり。大勢のクロノアファンの皆さんと実際にお話する機会に恵まれて、今回の販促活動は盛りだくさん、思いで深いものになりました。これからはプレイした皆さんがクチコミ宣伝隊長になって、クロノアの面白さを周りの人にも広めていってくれたら嬉しいです。

●好きなキャラクター
エルビルきもちいい〜。

吉沢秀雄(桜咲秀一)
hideo yoshizawa

Profile
●年齢:? わすれた。 ●血液型:昔B、今はA

●担当:シナリオ
●コメント:今回のストーリーは悩みました。1本丸々ボツにしたのもありますからね。最終的には第7稿ぐらいまで書き直しました。前回非常に悲しい終わりにしたので、今回はさわやかでちょっと切ない終わり方にしたかったんですよ。ただ、それはクロノアの分身であるプレイヤーの方の心に直結したものにしたいなぁと思って、この世界を設定したんですが、どこまで伝わったでしょうか? あなたにとっての哀しみについて考えてみて下さい。

●好きなキャラクター
レオリナ

風のクロノア2

‥世界が望んだ忘れもの‥

オフィシャルガイドブック

2001年5月12日　初版発行

●構成・執筆　ゲユセン上野
水谷辰彦〈(有)キャメルクラッチ〉
●編集協力　(有)キャメルクラッチ
●編集　川本裕(ファミ通書籍編集部)
●マップ製作　矢谷竜也(アトリエネット)
●デザイン協力　坂本伸(Zira)
●イラスト　杉山真理
●装丁・デザイン　岩永尚史(ファミ通書籍編集部)

●発行人　浜村弘一
●編集人　野田稔
●編集長　坂本武郎
●副編集長　鈴木弘明
●デスク　宮沢晶美
●業務部　高橋敦子

●印刷　図書印刷株式会社
●発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
TEL 03-5433-7850(営業局)
●監修・協力　株式会社ナムコ

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記、営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-0444-5
●1191252
Printed in JAPAN